

Interfícies Gràfiques d'Usuari

En aquest exercici es pretén que l'alumne reforci i amplii els seus coneixements d'interfícies gràfiques d'usuari en Java. Per això es proposa com exercici que l'alumne desenvolupi una aplicació perquè dos jugadors puguin jugar al **3 en retxa**. (L'aplicació no ha de jugar)

1. L'aplicació ha d'indicar en cada moment a quin jugador li toca jugar.
2. Cada jugador pot tenir com a màxim 4 fitxes damunt el tauler de joc.
 - a. Si un jugador te 4 fitxes damunt el tauler de joc i li toca moure, primer ha de retirar una de les fitxes.
3. Quan un dels jugadors aconsegueix posar 3 fitxes en retxa, l'aplicació ha d'informar que és el guanyador i ha de donar el joc per finalitzat.

Pel disseny de la part gràfica de l'aplicació s'han d'utilitzar les classes del paquet Swing de Java.

L'aplicació ha de ser orientada a objectes i s'ha de documentar amb JavaDoc.

L'aplicació ha de compilar i s'ha d'enviar per correu electrònic, al vostre professor de pràctiques. **La data límit és el dia de l'examen:**

- 7 de febrer de 2007, per la convocatòria de febrer.
- 20 de setembre de 2007, per la convocatòria de setembre.