

Mazmorra

Víctor Julián Pérez

Ignacio Llorente

Documentación del Proceso de Desarrollo de la Aplicación

En este documento, se registrará el proceso de elaboración y las decisiones de diseño tomadas para desarrollar una aplicación de juego de aventuras. La aplicación consta de una interfaz gráfica que muestra información sobre la habitación actual del juego y permite al jugador moverse en diferentes direcciones.

Descripción de la Interfaz

La interfaz de la aplicación se compone de varios elementos, que incluyen:

Ventana Principal

La ventana principal de la aplicación contiene varios componentes que forman la interfaz del juego.

RightPanel

El RightPanel es un panel ubicado en la parte derecha de la ventana principal y contiene información relacionada con la habitación actual del juego. Este panel incluye los siguientes elementos:

Dos JTextAreas

Uno se utiliza para mostrar la descripción de la habitación (textArea), mientras que el otro muestra mensajes relacionados con el juego (textAreaCentral).

Cuatro botones (northBtn, southBtn, westBtn, eastBtn) que permiten al jugador moverse en diferentes direcciones.

Panel de Juego (gamePanel)

El panel de juego (gamePanel) es una parte del RightPanel y contiene los botones de dirección. Además, el panel de juego puede cambiar su color de fondo según la habitación actual del juego, por ejemplo, a cian.

Descripción del Código

El código proporcionado corresponde a la clase RightPanel de la aplicación. A continuación, se describen algunos aspectos clave del código:

Se utiliza GridBagLayout para organizar los componentes en el panel principal, lo que permite una disposición flexible de los elementos en la interfaz.

Se crean dos JTextAreas (textArea y textAreaCentral) para mostrar información relacionada con el juego.

Existe lógica para actualizar los botones de dirección (northBtn, southBtn, westBtn, eastBtn) según las puertas disponibles en la habitación actual.

Se proporciona una función (getDescriptionBasedOnRoomSize) que muestra descripciones diferentes basadas en el tamaño de la habitación actual, lo que enriquece la experiencia del juego.

Decisiones de Diseño

Durante el proceso de desarrollo, se tomaron las siguientes decisiones de diseño:

Distribución de Componentes: Se optó por utilizar GridBagLayout para organizar los componentes en el RightPanel, lo que permite una disposición flexible y personalizable de los elementos en la interfaz.

Mensajes de Habitación: Se implementó una lógica (getDescriptionBasedOnRoomSize) que permite mostrar descripciones diferentes según el tamaño de la habitación actual del juego, lo que enriquece la experiencia del jugador.

Botones de Dirección: Los botones de dirección (northBtn, southBtn, westBtn, eastBtn) se habilitan o deshabilitan según las puertas disponibles en la habitación actual, lo que guía al jugador a través del juego.

Conclusiones

Este documento ha proporcionado una visión general del proceso de desarrollo de la aplicación de juego de aventuras, incluida una descripción de la interfaz, el análisis del código y las decisiones de diseño tomadas durante el desarrollo. La combinación de una interfaz intuitiva y lógica de juego enriquece la experiencia del jugador y hace que la aplicación sea más atractiva.