

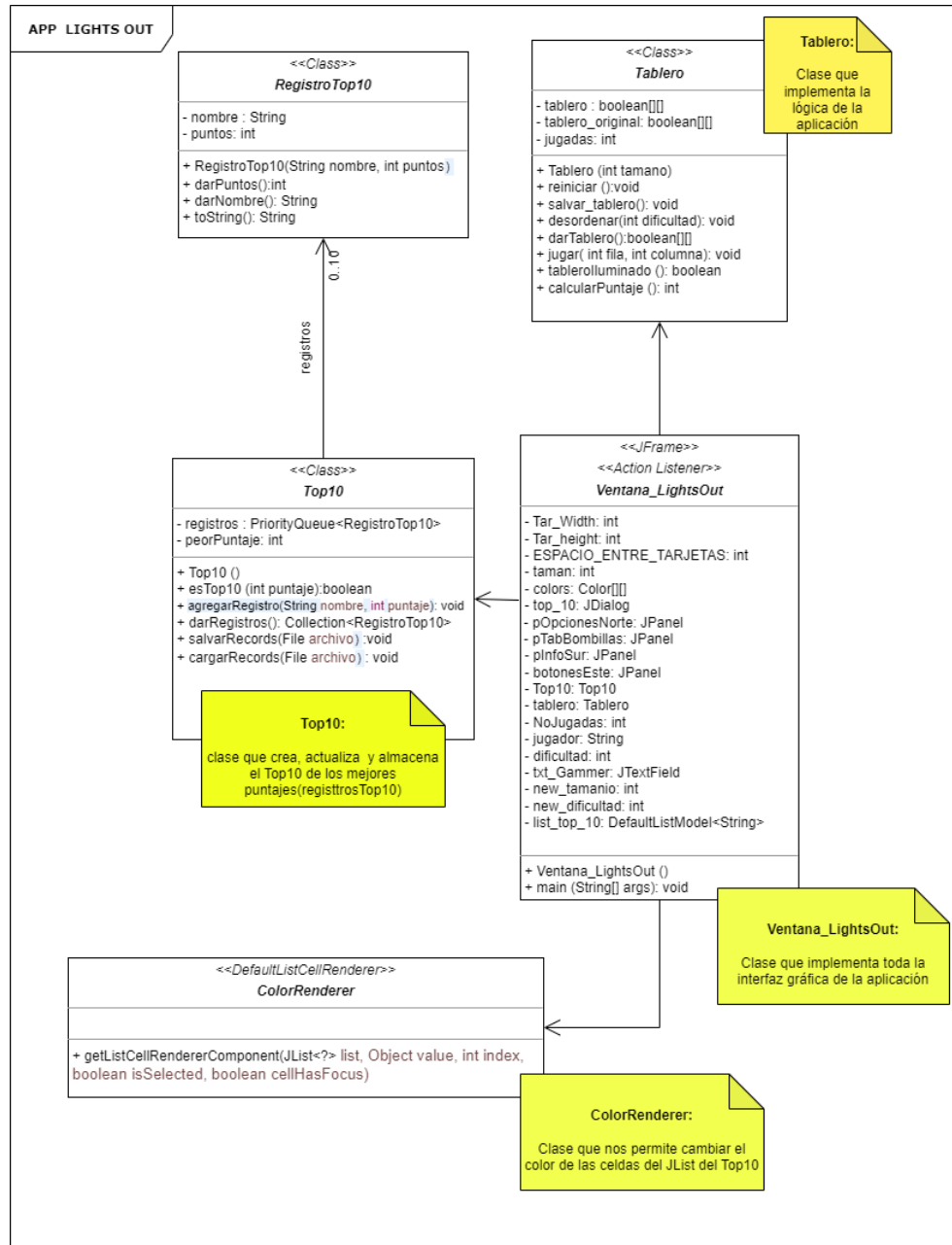
## TALLER 4 – DPOO

### INTERFACES GRÁFICAS

NOMBRE: ANDRÉS FELIPE PÉREZ MARTÍNEZ

CÓDIGO: 202215659

### DIAGRAMA DE CLASES DE LA APLICACIÓN LIGHTS OUT



## INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA LA EJECUCIÓN DEL JUEGO

1. El juego inicia con un tablero totalmente iluminado.
2. Para iniciar un nuevo juego, el jugador deberá escoger el tamaño y la dificultad que desee, y luego, podrá dar click al botón “NUEVO”, que le desplegará una ventana para que ingrese su nombre, con el que finalmente se iniciará un juego con el tamaño y dificultad dado.
3. En cada nuevo juego, se le preguntará el nombre al usuario y el número de jugadas se inicializará en 0.
4. En cada nuevo juego, se tendrá un tablero desordenado dependiendo de la dificultad escogida.
5. Si el jugador le da click al botón “CAMBIAR JUGADOR”, podrá actualizar su nombre sin afectar el número de jugadas que lleva.
6. Si el jugador logra completar el juego, se evaluará su puntaje con base al número de jugadas y al tamaño del tablero escogido, y si cumple con tener un puntaje mayor al peor puntaje del top 10 presente, se agregará un registro a este último con el nombre que tiene en el juego y su puntaje, a partir del cual será reacomodado en el top.