

Práctica 6

Ampliación del juego de la Liebre y la Tortuga



1. Objetivos

El objetivo de esta práctica es completar la interfaz del juego de la Liebre y la tortuga mediante la incorporación de un menú así como la ampliación de la funcionalidad del juego.

2. Desarrollo de la práctica

En esta práctica llevaremos a cabo las siguientes actividades:

- Creación de componentes visuales en tiempo de ejecución
- Asociación de eventos de forma dinámica
- Incorporación de un Menú (*JMenuBar*, *JMenu*, *JMenuItem*)

Tareas práctica 6

1. Añadir una opción al menú para configurar el número de árboles de la pista de la liebre.
2. Colocar un agujero en cualquier casilla de cualquiera de las dos pistas. El agujero no podrá coincidir con la casilla de salida pero sí podrá estar en la meta. Tampoco podrá coincidir con una casilla que tenga un árbol. Si un corredor cae en el agujero, la partida finaliza y gana el otro corredor.