

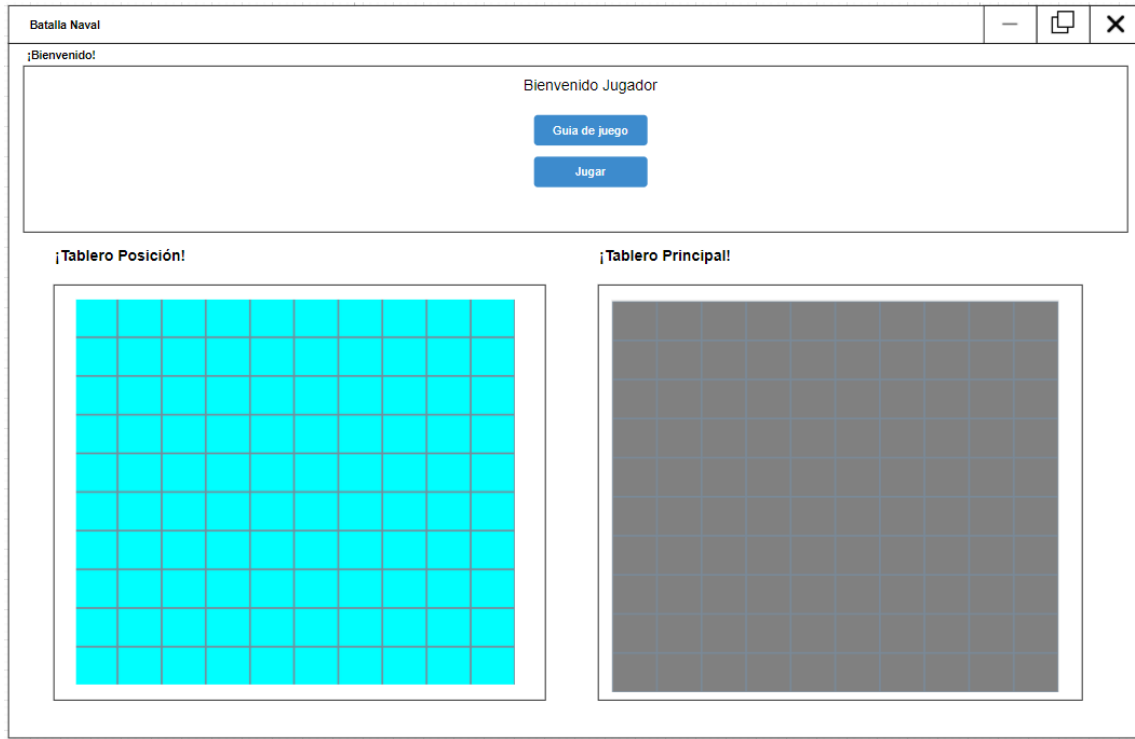
MINI PROYECTO 3: BATALLA NAVAL

SANTIAGO SANCHEZ ESQUIVEL
SEBASTIAN REY ESCOBAR

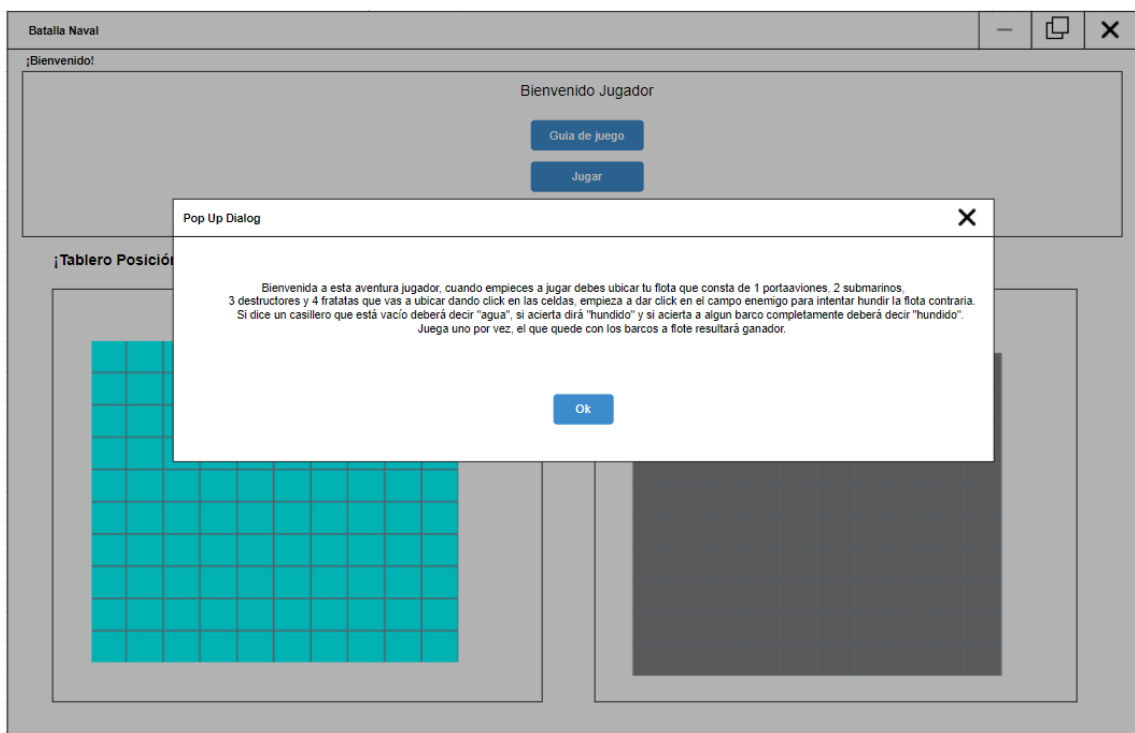
UNIVERSIDAD DEL VALLE - FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS / PROGRAMACIÓN
INTERACTIVA
CALI - VALLE 15/03/2022

1) BOCETOS DE INTERFAZ

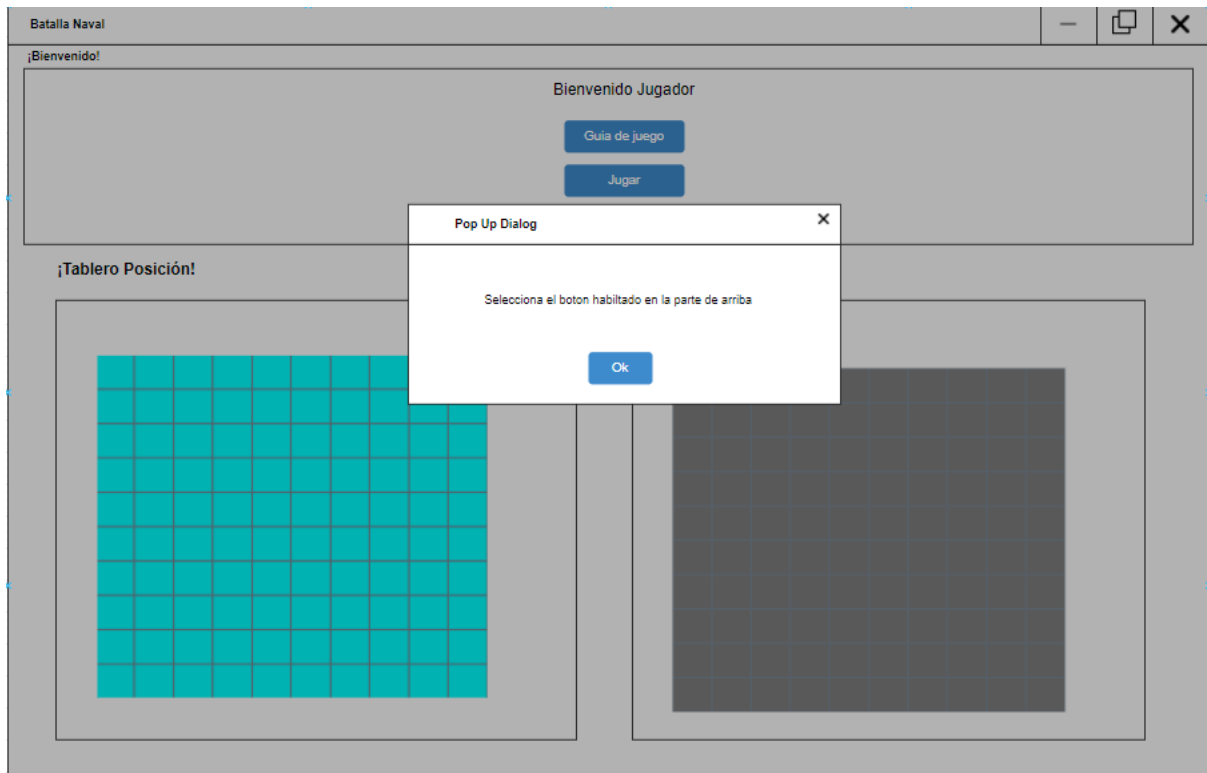
Pantalla de inicio de juego:



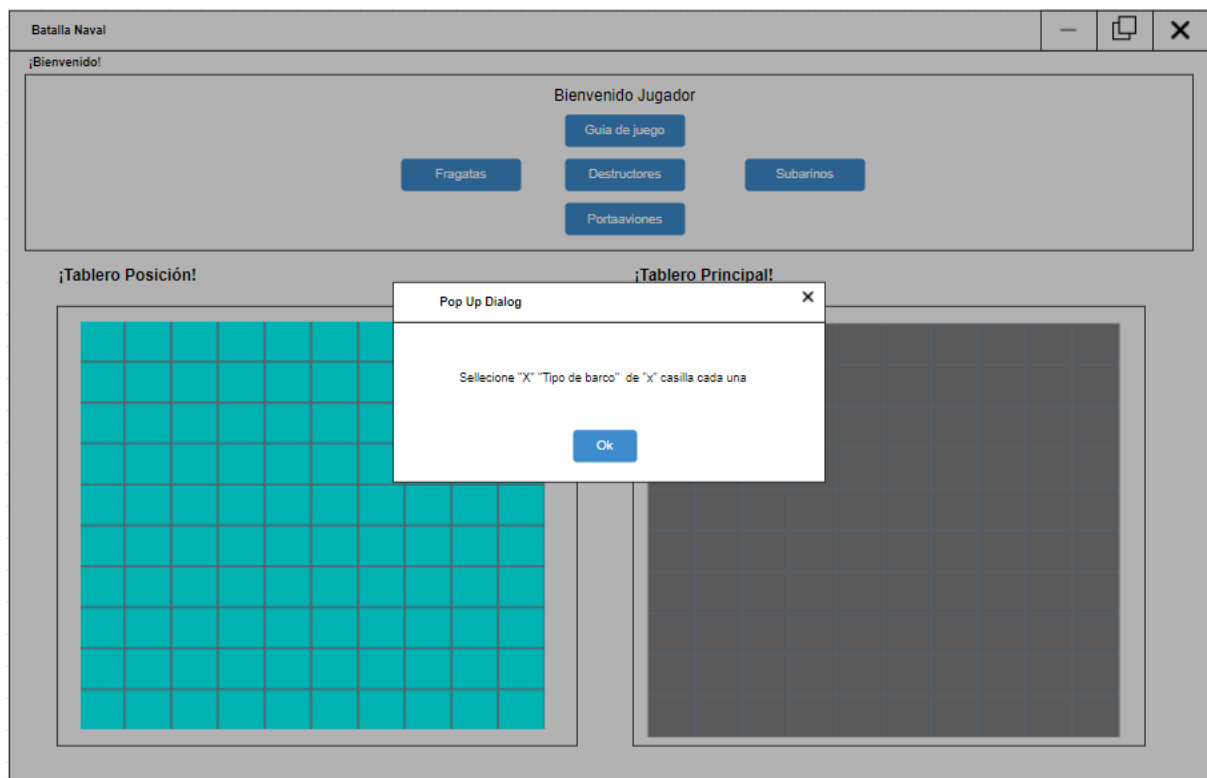
Pantalla botón: "Guia de juego"



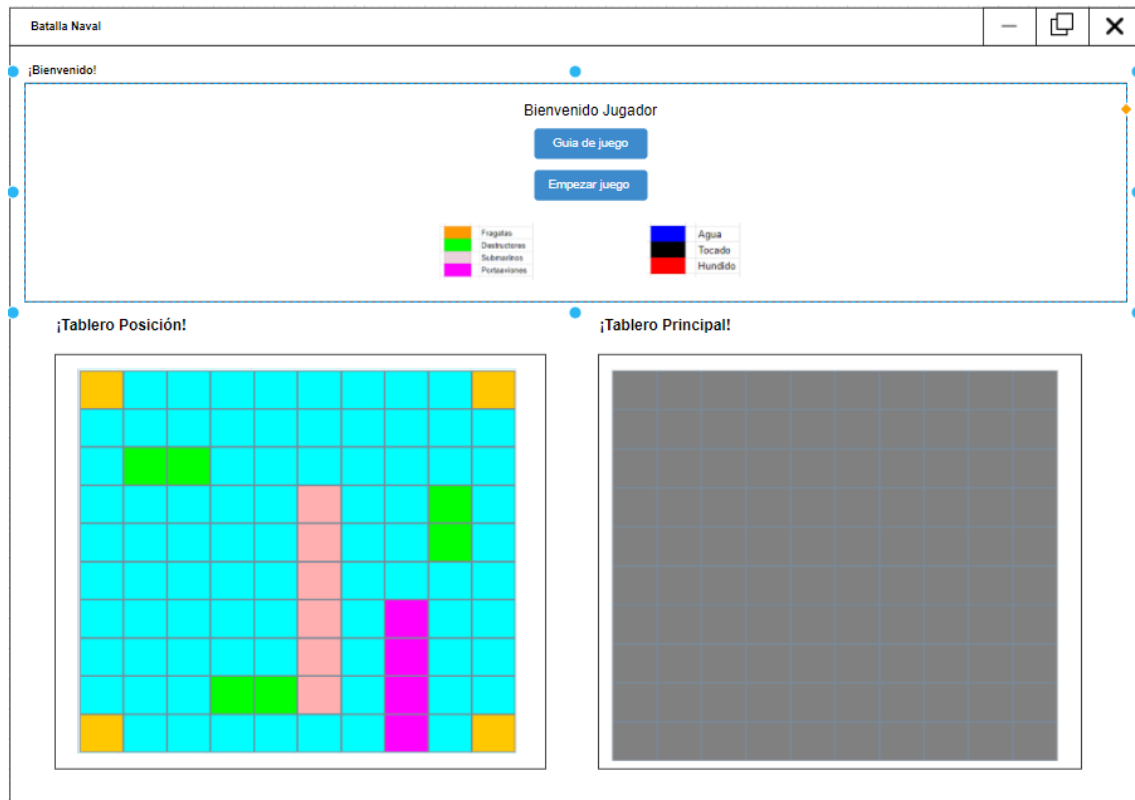
Pantalla botón: “Jugar”



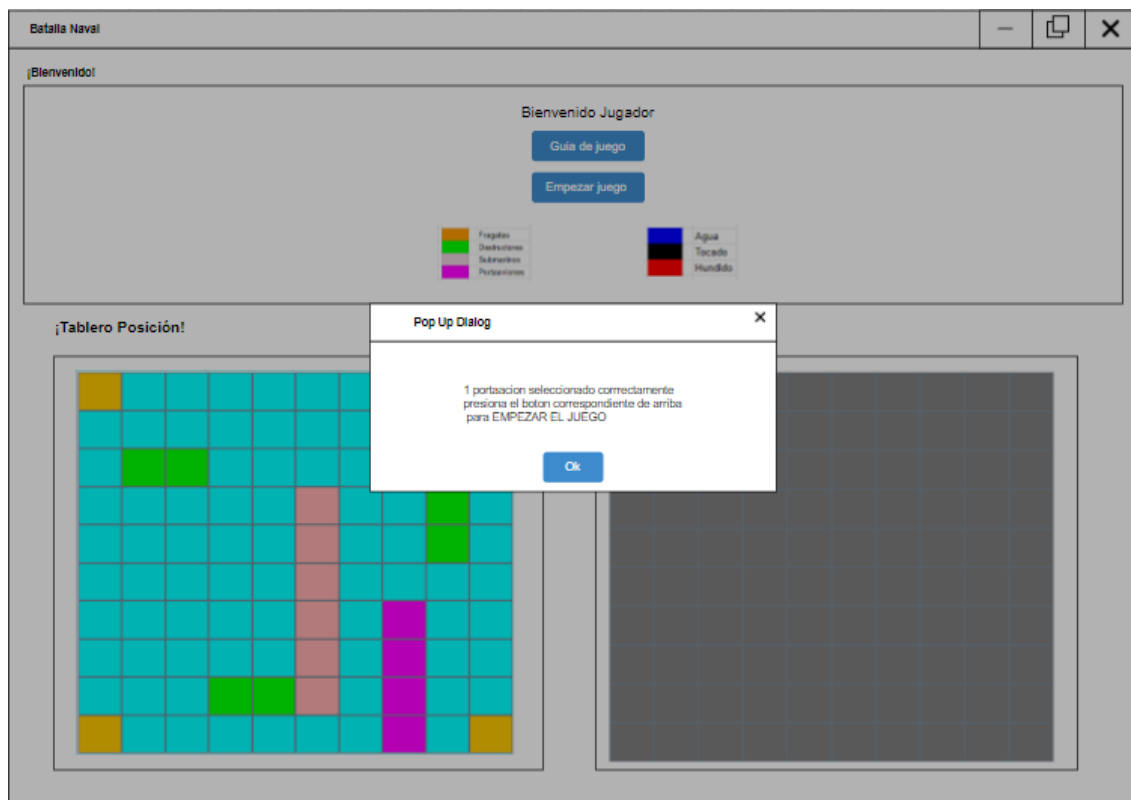
Pantalla botón: “Selección de barcos”



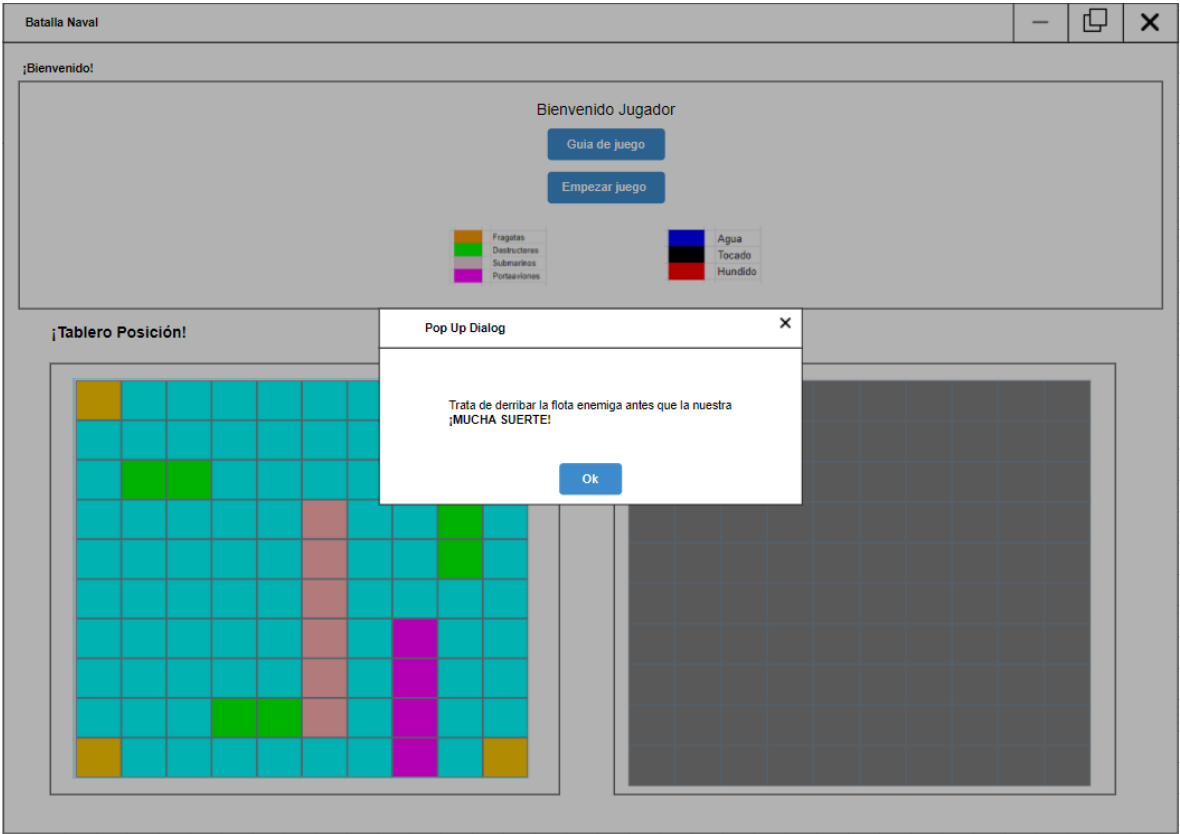
Pantalla de barcos seleccionados:



Notificación de inicio de juego: cuando se diligenciaron correctamente los campos

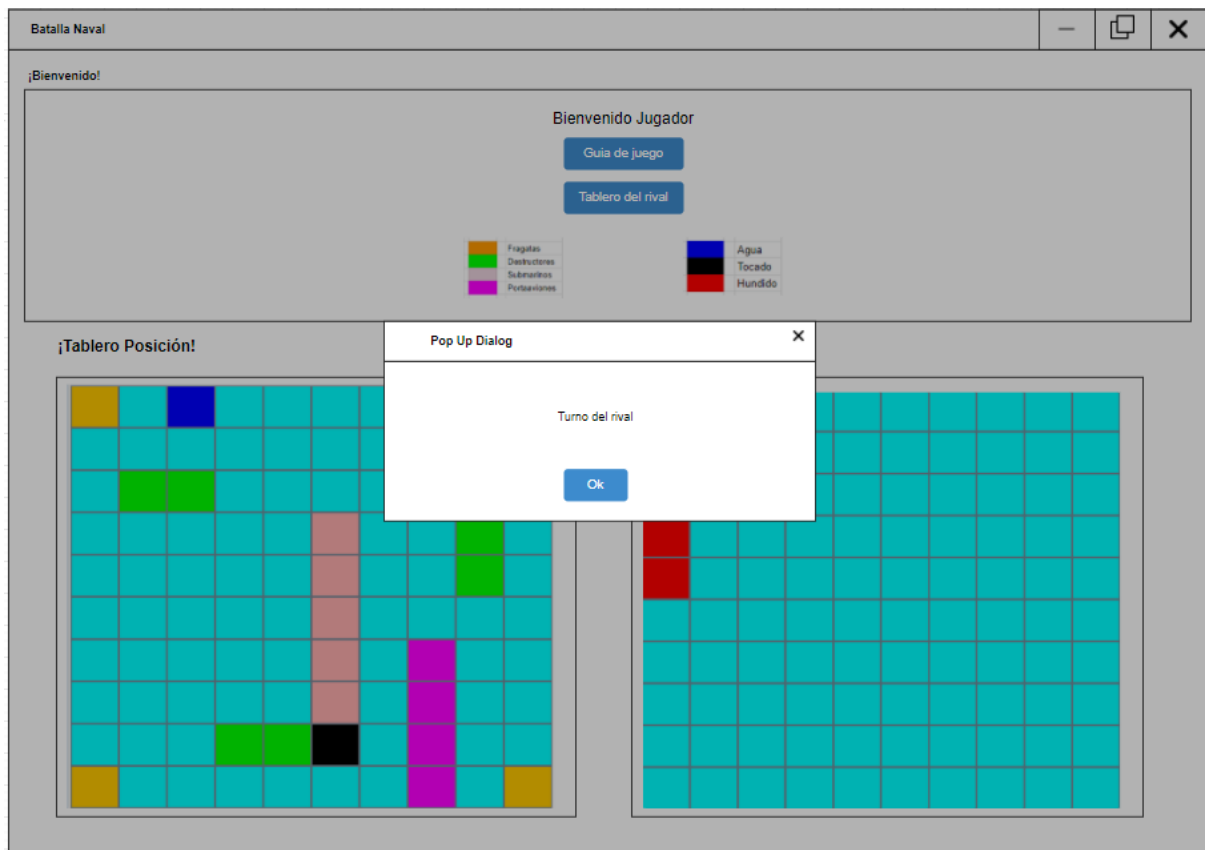


Pantalla botón: “Empezar juego”





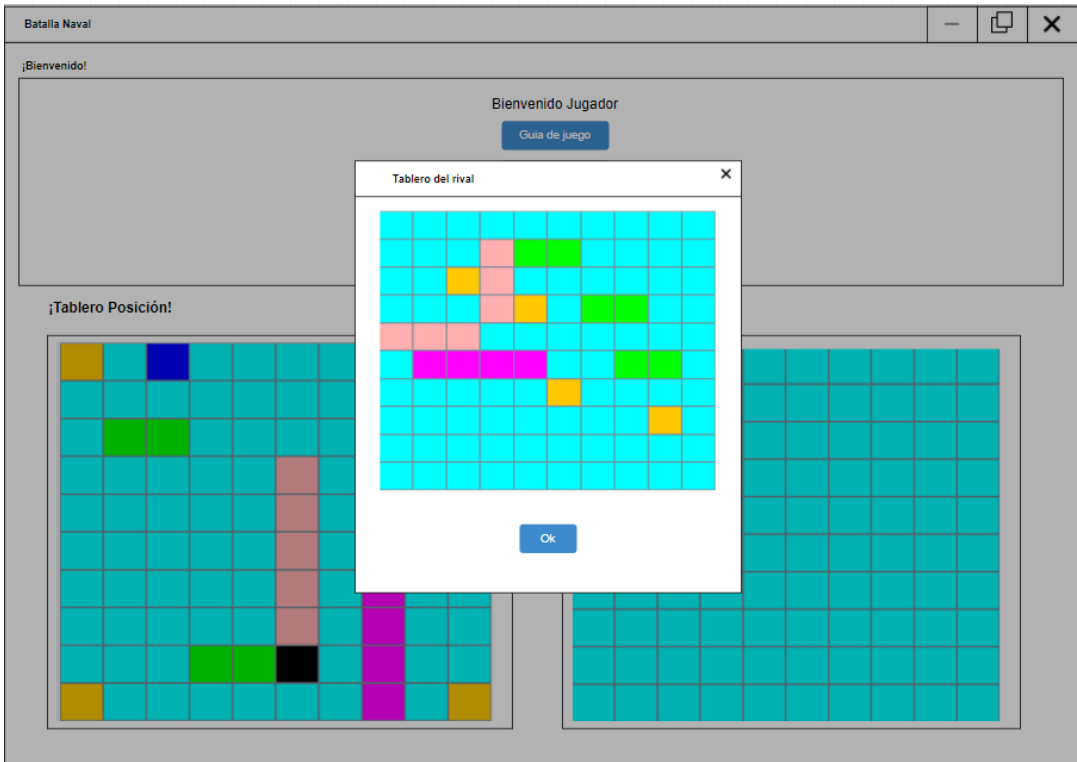
Pantalla estado: Turno del rival



Pantalla estado: Ganaste el juego



Pantalla botón: “Turno del rival”



2) PATRÓN MVC

VIEW

<<JFrame>> GUI	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Mostrar saludo de bienvenida• Mostrar botones: Inicio de juego, guía de juego, selección de barcos, inicio de juego• Mostrar Grid de celdas: Tablero posición, tablero rival• Mostrar Cambios en la celda según estado(basado en colores): Selección de barco, impacto en barco o agua (Tanto para aliados como para enemigos)• Mostrar en pantalla notificaciones: Inicio de juego, correcto diligenciamiento de barcos, turno rival.• Mostrar en pantalla notificaciones: victoria/derrota	Escucha Barco Rival Celda ModelBatalla

CONTROLLER

<<EventListener>> Escucha	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Establecer el entorno cuando el juego inicia.• Establecer la grilla para seleccionar el tipo de barco y diligenciar.• Establecer el tablero rival cuando el juego inicia.• Enviar notificaciones según: Correcto/incorrecto diligenciamiento de barco• Enviar notificaciones según: inicio/fin de juego• Enviar notificaciones: turno rival	GUI ModelBatalla Celda

MODEL

ModelBatalla	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Confirmar el correcto posicionamiento de todos los barcos dentro de las grillas.• Gestionar el turno del jugador y rival.• Cambiar el color de cada una de las celdas según su estado: Selección barco, impacto en barco, hundir barco o no impacto.	GUI Celda Barco Rival

CLASES ADICIONALES

Barco	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Establecer un listado de posiciones dentro de la grilla de celdas como representación de un Barco	GUI ModelBatalla Rival Celda

CELDA	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Establecer las posiciones donde puede ser: Barco, mar o impacto• Establecer un color: Inicialmente "Cyan" y luego depende del estado seleccionado: Barco, impacto o permanece como mar(Cyan)	GUI ModelBatalla Rival Barco

RIVAL	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Establecer un conjunto de arreglos de celdas que son representados como barcos. Contando con la misma cantidad de barcos según tenga el jugador	Celda Barco GUI ModelBattalla