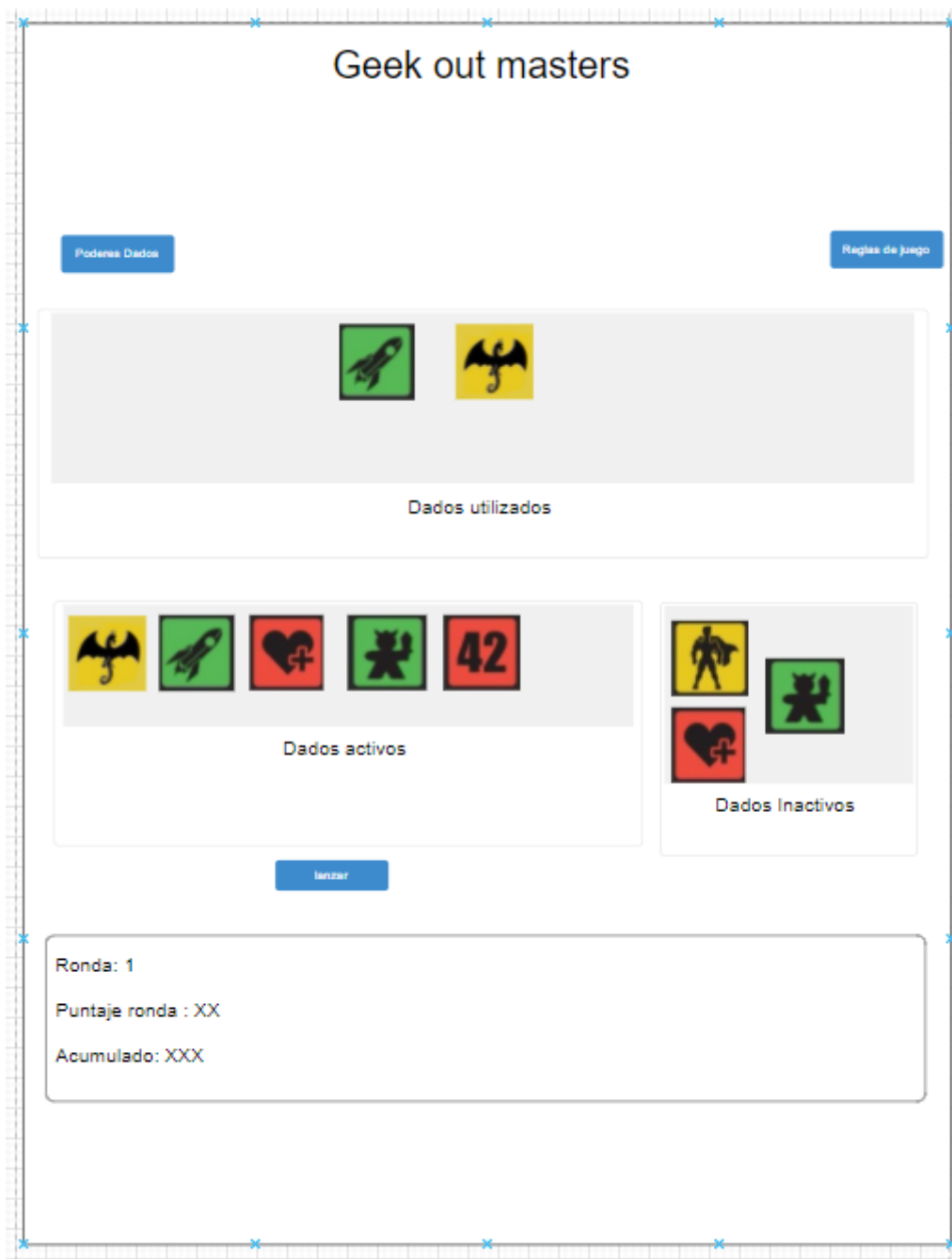


MINI PROYECTO 1: GEEK OUT MASTERS

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 21/01/2022

1) BOCETOS DE INTERFAZ.







2) PATRÓN MVC

VIEW

<<JFrame>> GUIGeek	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Mostrar saludo de bienvenida al juego.</p> <p>Mostrar botones de: tabla de puntuación, reglas de juego y poderes.</p> <p>Mostrar botón de inicio.</p> <p>Mostrar imagen referencial de inicio.</p> <p>Permitir al jugador lanzar los dados en todas la rondas</p> <p>Permitir al jugador usar los poderes de los dados en cada roda</p> <p>Mostrar al jugador las secciones de: dados activos, dados inactivos y dados utilizados.</p> <p>Permitir al jugador ver el número de rondas jugadas y puntuación acumulada</p> <p>Mostrar al jugador un mensaje de victoria o derrota junto con un botón de jugar de nuevo</p>	<p>Escucha</p>

CONTROLLER

<<EventListener>> Escucha	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Determinar cuándo se ha realizado el lanzamiento de los dados activos</p> <p>Ubicar 3 datos aleatorios en el campo: “Datos Inactivos” al iniciar el juego y en cada ronda.</p> <p>Actualizar los dados con cada lanzamiento</p> <p>Enviar el dado que seleccione de “Datos Activos” a “Datos Utilizados” e implementar el poder del dado seleccionado.</p> <p>Actualizar la GUIGeek con el estado de las rondas del juego</p> <p>Actualizar puntuación en cada ronda y la cantidad de puntos en las rondas que se lleven.</p> <p>Determinar el estado del juego: Ganó o perdió</p> <p>Terminar el juego e iniciar otro a continuación</p>	<p>ModelGeek</p> <p>Dado</p> <p>Dados Activos</p> <p>Dados Utilizados</p> <p>Dados Inactivos</p>

MODEL

ModelGeek	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Calcular tiro de salida de los 10 dados</p> <p>Devolver la cara del dado en el tiro de salida</p> <p>Devolver el número de puntos logrados en cada ronda al finalizar.</p> <p>Devolver el número de puntos acumulados de todas las rondas.</p> <p>Devolver el número de rondas en el que se está.</p> <p>Determinar el estado del juego (ganar o perder)</p>	<p>Escucha</p>

Dado	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Devolver el valor de cada lado visible del dado, que puede ser un meeple, un cohete, un superhéroe, un dragón, un corazón o el número 42.</p>	<p>ModelGeek</p>