

Universidad de Costa Rica

Escuela de Ciencias de la Computación e Informática

**Diseño de Software**

CI-0136

Segunda iteración del MARDA

**Profesor:**

Alan Calderón Castro

**Integrantes:**

Rodrigo Li Qiu B94263

Axel Matus Vargas B74597

Jorim G. Wilson Ellis B98615

Asdrúbal Villegas Molina B88583

II Ciclo 2021

Clase **Checkers** es la clase que contiene el main. Su función es asignar los valores a la clase board e iniciar el juego, osea que crea la ventana gráfica, asigna el tablero a la ventana creada y fija los límites de dicha ventana en la pantalla.

Clase **Board** contiene lo pertinente al tablero como los movimientos a realizar o realizados, el fin e inicio de un juego, entre otras cosas y la parte gráfica en donde dichas eventualidades se plasman en la pantalla de los jugadores.

Clase **Data** contiene la información correspondiente al juego en proceso y las reglas del mismo. Esta clase se encarga de mover las piezas del juego y asegurarse de que los movimientos sean legales por cada jugador dentro del juego. En resumen, esta clase es el modelo.

Clase **Controller** es el intermediario entre Data y Board, además de que se encarga de detectar cualquier evento generado por el usuario (clicks) y comunicarlo al board para generar los cambios.

Clase **MovesMade** es una clase auxiliar que se encarga de proporcionar información sobre los movimientos que piensa hacer el jugador, donde se pueden realizar y si su movimiento es un salto.

Parte de este programa fue extraído de <https://github.com/tobyjamesthomas/Java-Checkers>, en donde se hicieron algunas modificaciones según las necesidades. La principal modificación fue agregar la clase controlador y adaptar las demás clases para que el programa se ajustara al esquema modelo-vista-controlador. Otras modificaciones fueron las correcciones de clean code (pasar los atributos a privado y hacer sus getter correspondientes), implementar las funcionalidades que faltaban y eliminar una clase que no tenía mucha utilidad (clase Blah).