

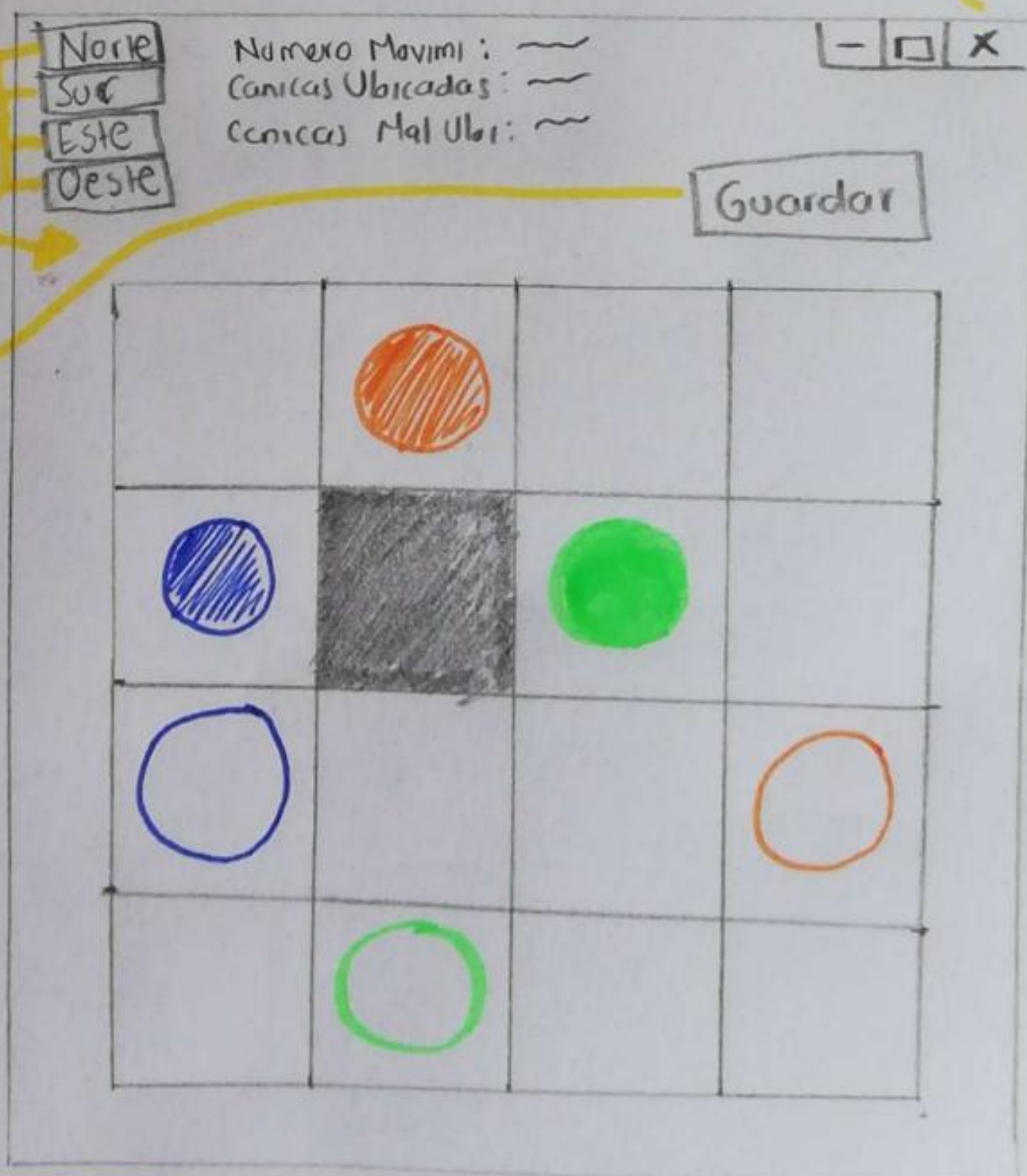
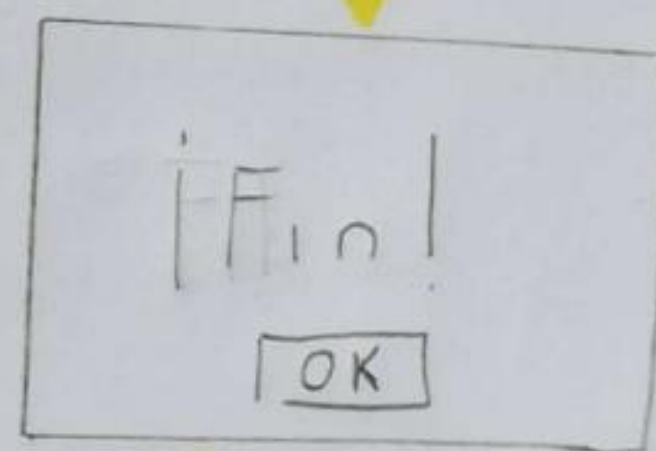
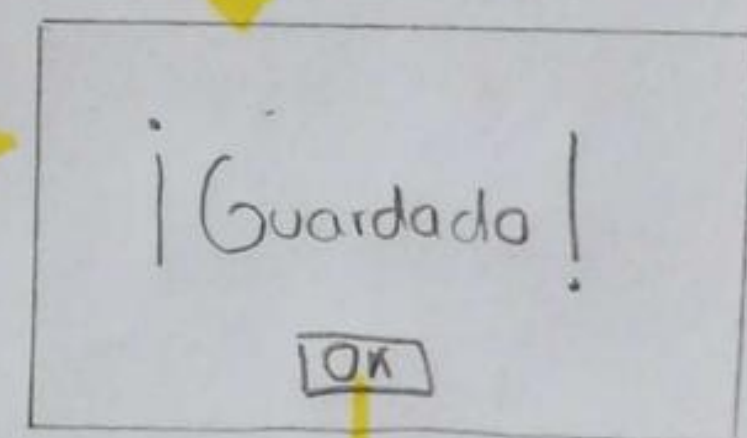
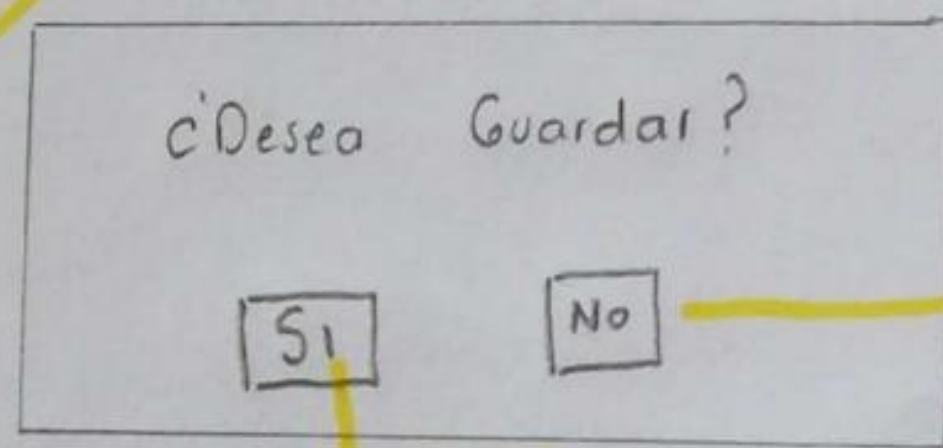
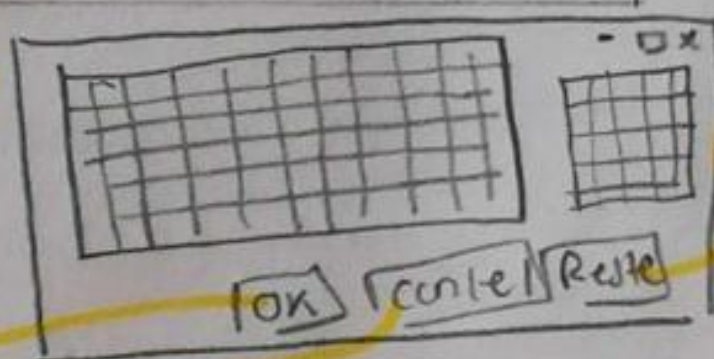
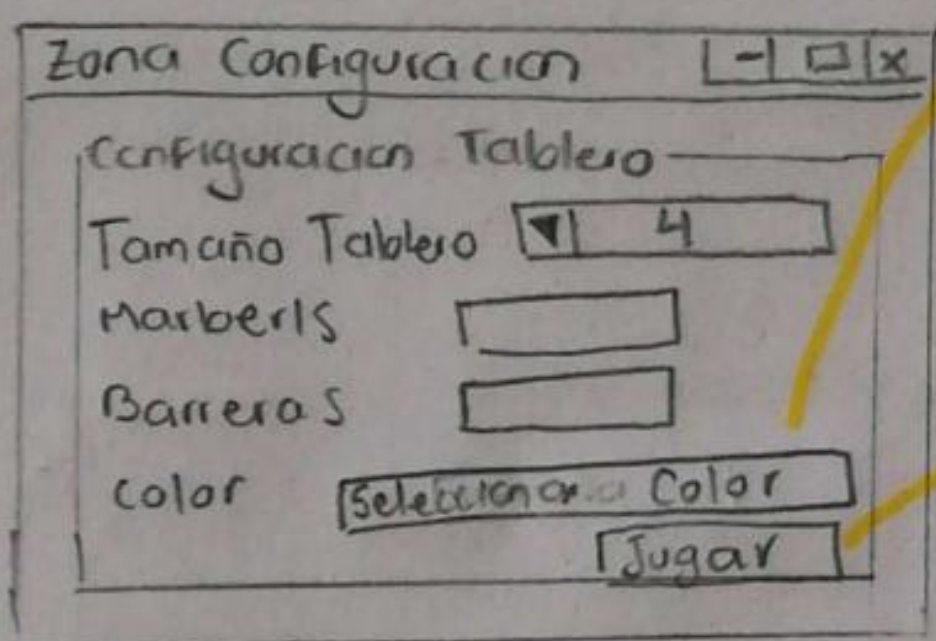
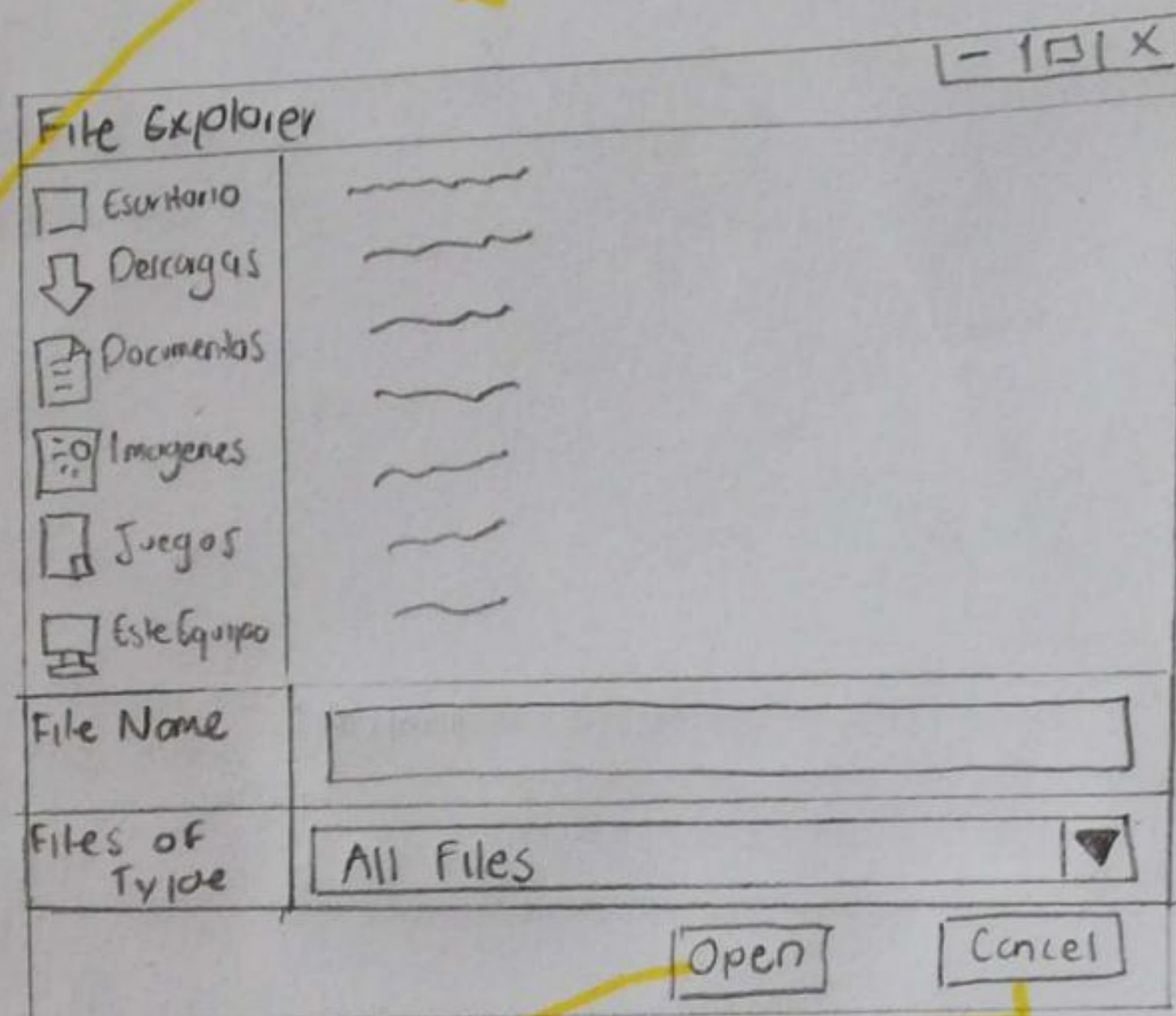
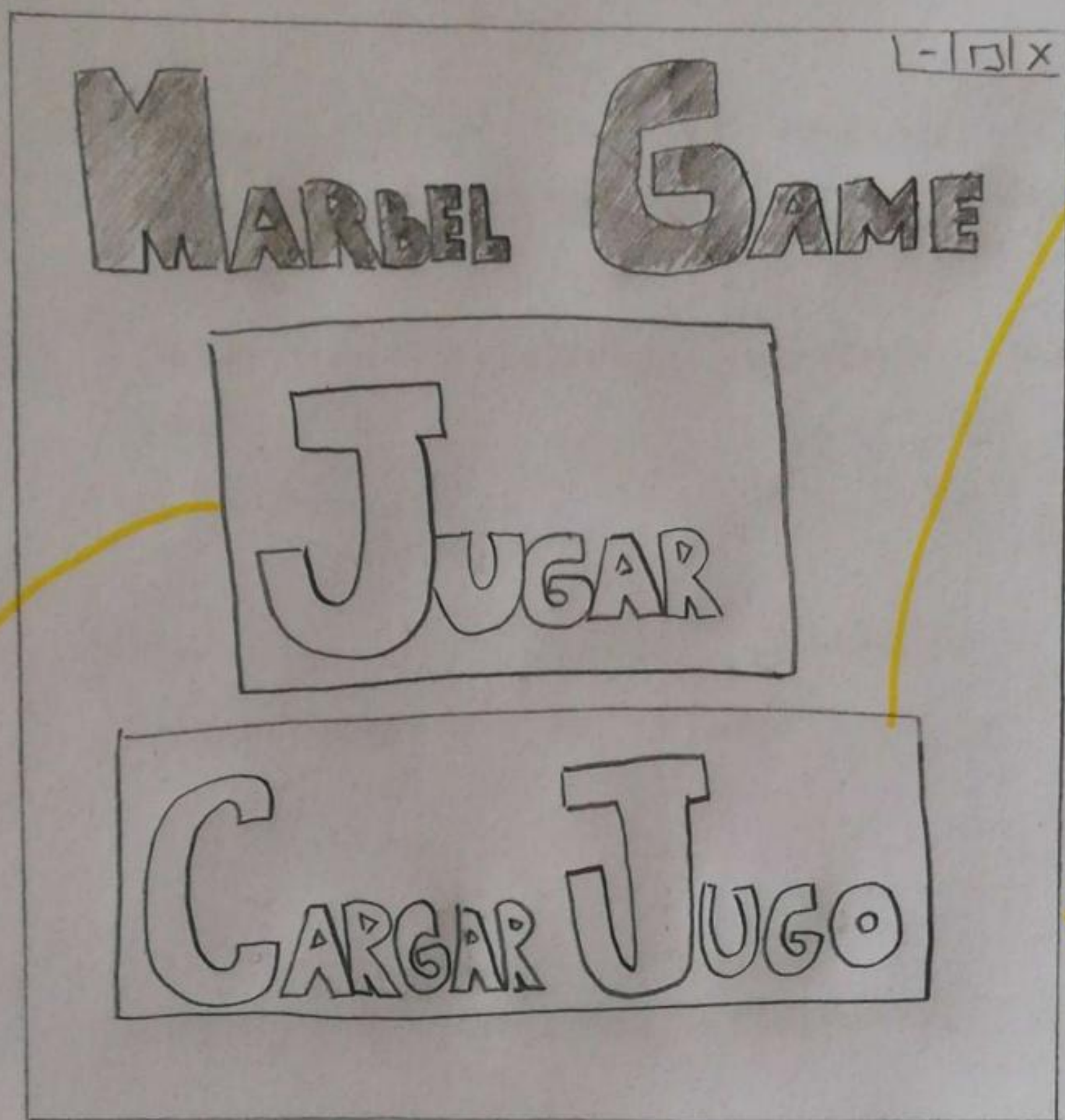


Diseño General

 Programados
 A programar

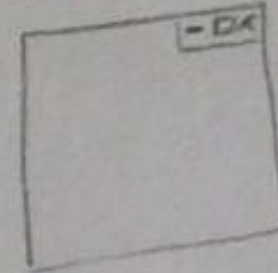
Presente el bosquejo general de la Interfaz de su juego



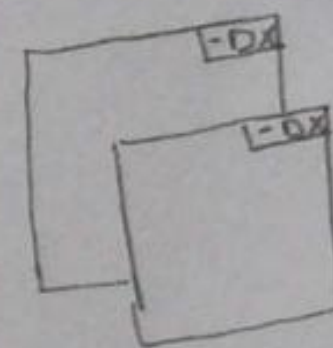
Diseño (MVC)

Considerando el diseño de interfaz, determine los elementos gráficos presentes en la misma. Para cada uno de ellos indique su clase y, para los contenedores, su estilo.

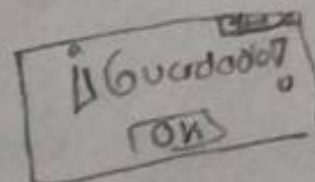
- JFrame: JFrame esta ya que tenemos ventanas de usuario



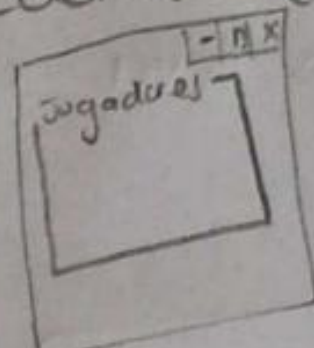
- JDialog: JDialog ya que tenemos ventanas secundarias que tienen asociado un Padre (Pantalla Principal)



- JOptionPane: JOptionPane ya que tenemos ventanas que retornan una acción



- JPanel: JPanel ya que tenemos contenedores que contienen información ya sean botones, o JCombos



- JLabel: JLabel ya que creamos etiquetas.

- JTextField: JTextField ya que tenemos recuadros para llenar, en la configuración del tablero.

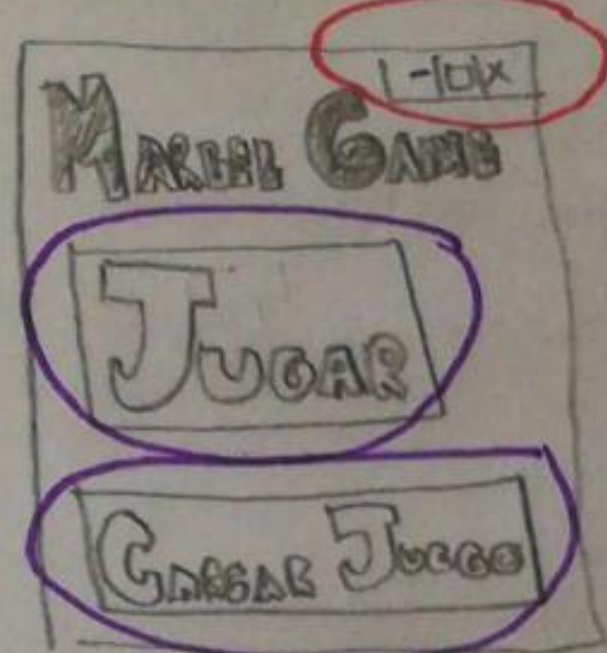
- JComboBox: JComboBox para definir entre los 3 tamaños posibles (4, 3, 1)

- JButton: JButton ya que agregamos objetos botón.

- JFileChooser: JFileChooser ya que se requiere seleccionar el archivo guardado.

- JColorChooser: JColorChooser ya que detectamos cambiar el color del tablero.

Diseño (MVC) ■ Programados ■ A Programar



Boton Jugar:

Evento:
Al oprimir el boton Jugar nos lleva al menu de configuración

Oyente y Metodo Oyente:

```

<<Interface>>
Action Listener

+ action PasarAConfiguracion (ActionEvent e: int): void

```

Descripción:

Este metodo nos lleva a una nueva ventana donde vamos a configurar el tablero de juego

Boton Cargar Juego:

Evento:

Al oprimir el boton Cargar Juego nos lleva al File Explorer para cargar el archivo del Juego

Oyente y Metodo Oyente:

```

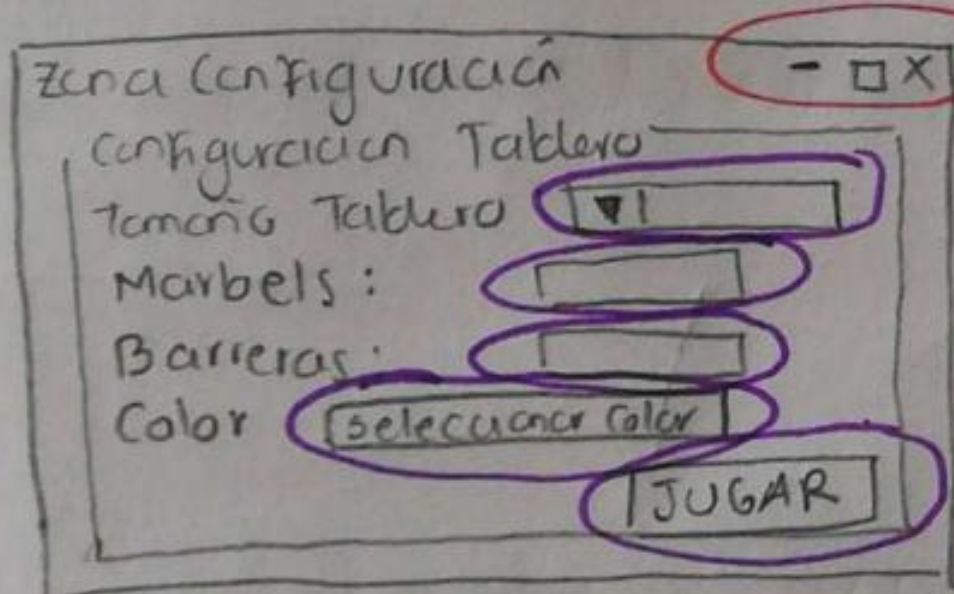
<<Interface>>
Action Listener

+ action CargarJuego (ActionEvent e: int): void

```

Descripción:

Este metodo nos lleva al explorador de archivos para poder cargar el juego que deseamos



Boton Marbels y Boton Barreras:

Evento:

Esta ventana nos da la oportunidad de poner la cantidad de Barreras o Marbels que queramos

Oyente y Metodo Oyente:

```

<<Interface>>
Fill Listener

+ llenarReactor (FillListener e: int): void

```

Descripción:

Este metodo nos añade el numero que desea el usuario

Boton Tamaño Tablero:

Evento:

Al oprimir la flecha, nos desplega la lista de tamaños permitidos para seleccionar

Oyente y Metodo Oyente:

```

<<Interface>>
List Selection Listener

+ SeleccionTamaño (ListSelectionListener e: int): void

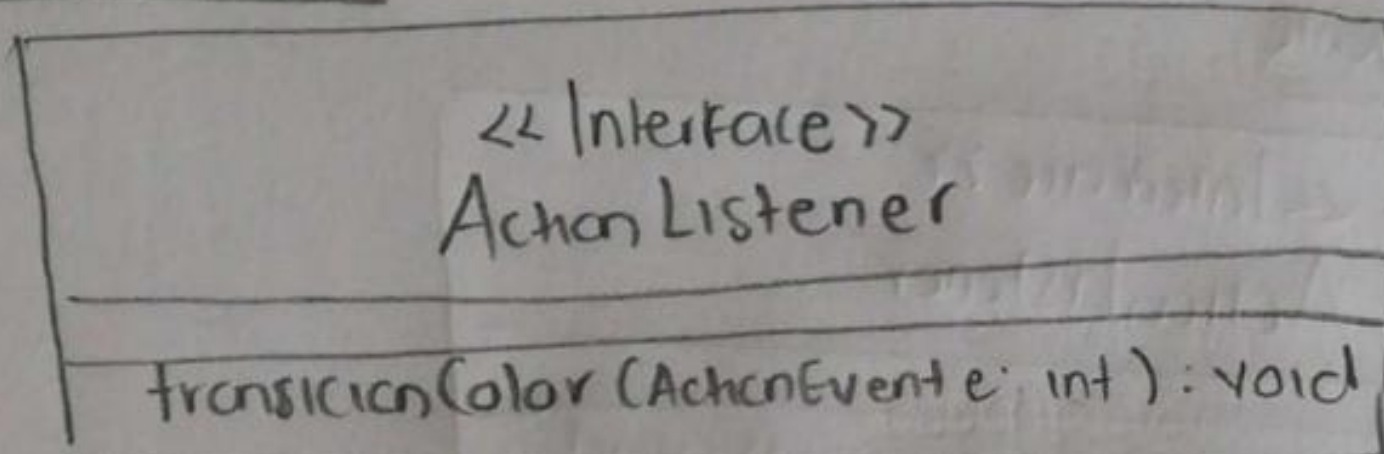
```


Boton Color

Evento:

Este boton nos lleva a la ventana donde podermos escoger el color para el tablero

Oyente y Metodo Oyente:



Descripcion:

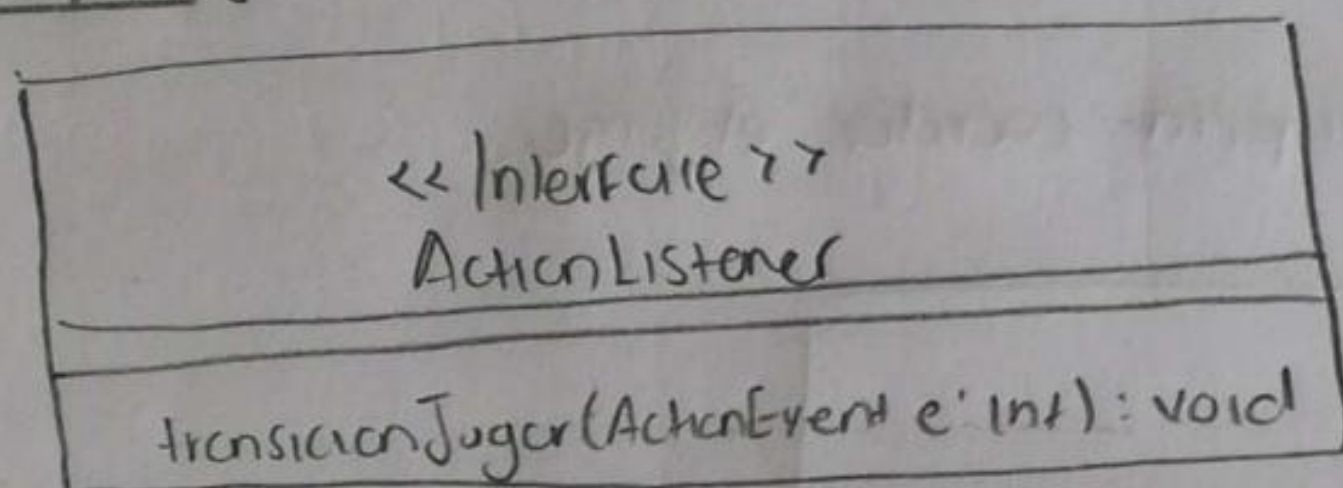
Este metodo nos lleva a la ventana de colores para seleccionar el de nuestra preferencia

Boton Jugar

Evento:

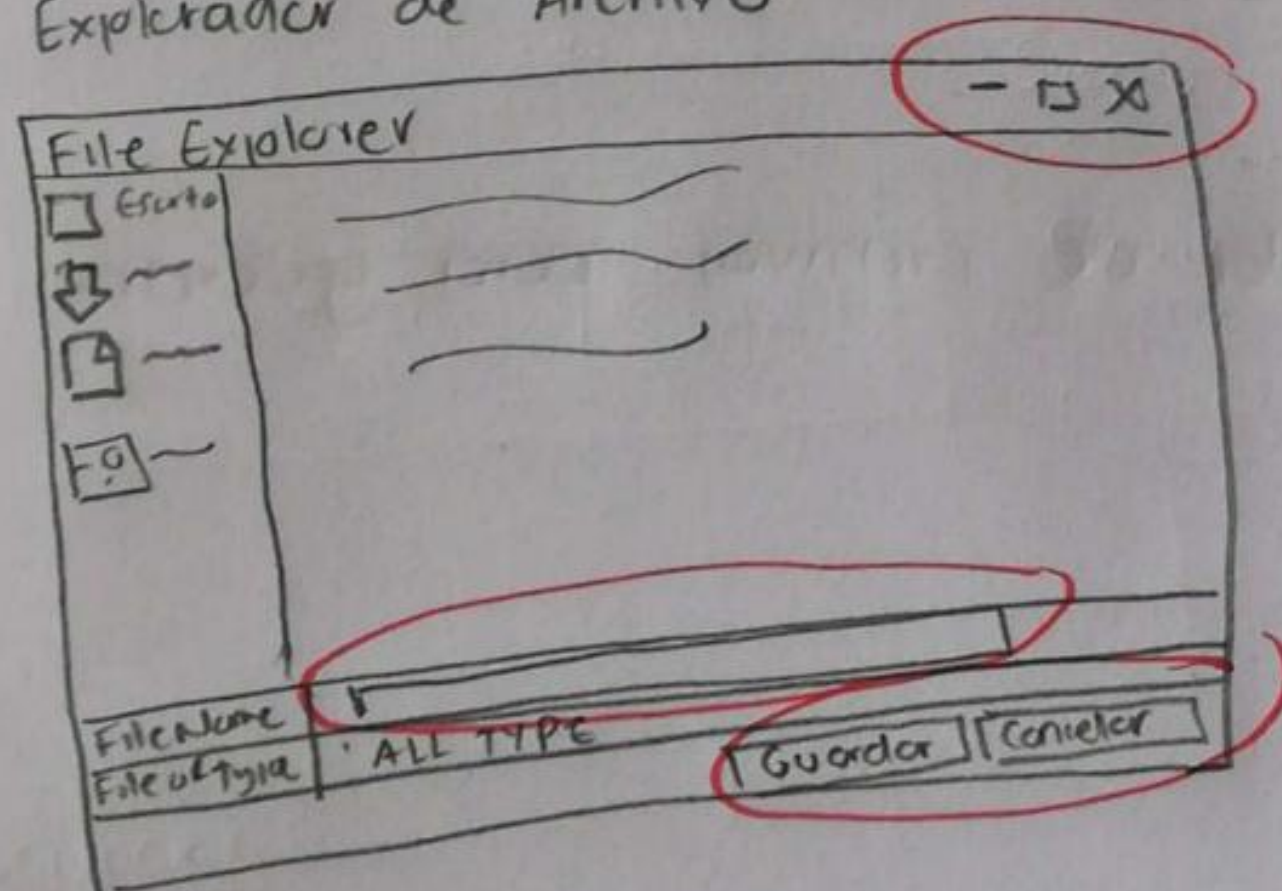
Este boton nos lleva a la interfaz Grafica para el Juego

Oyente y Metodo Oyente:

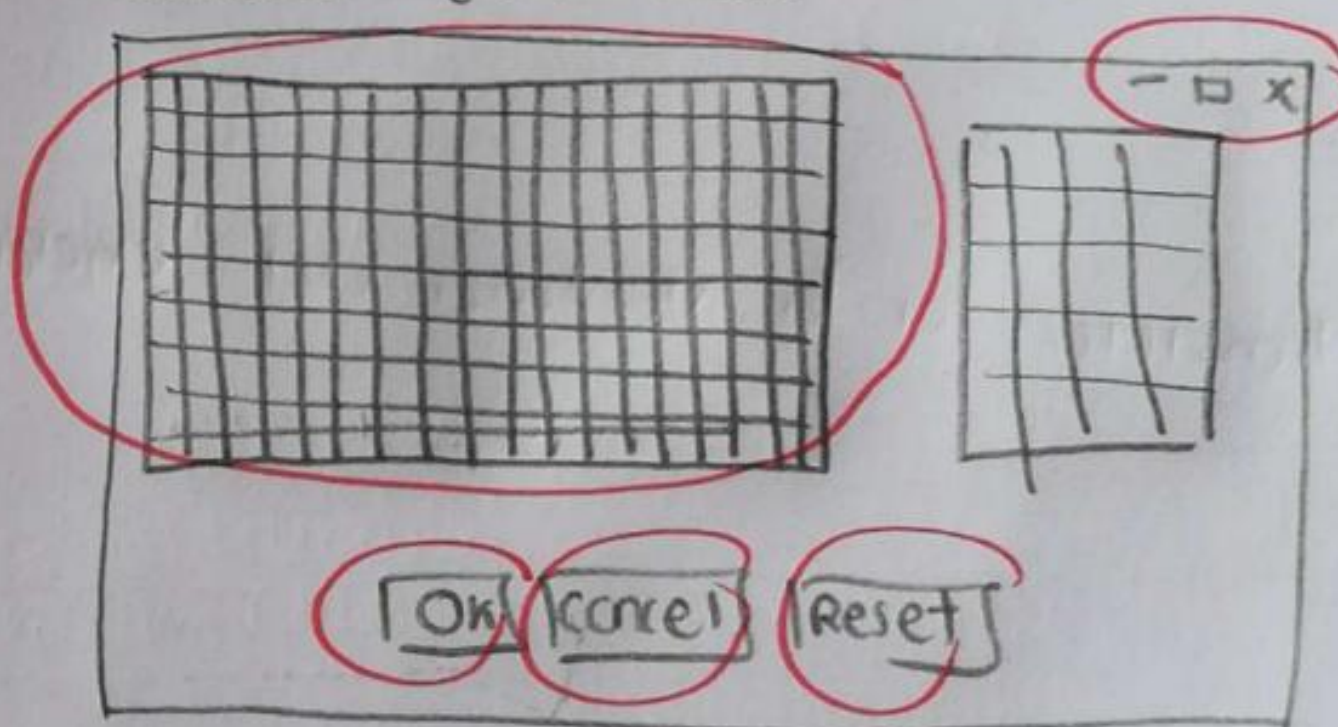


Descripcion:

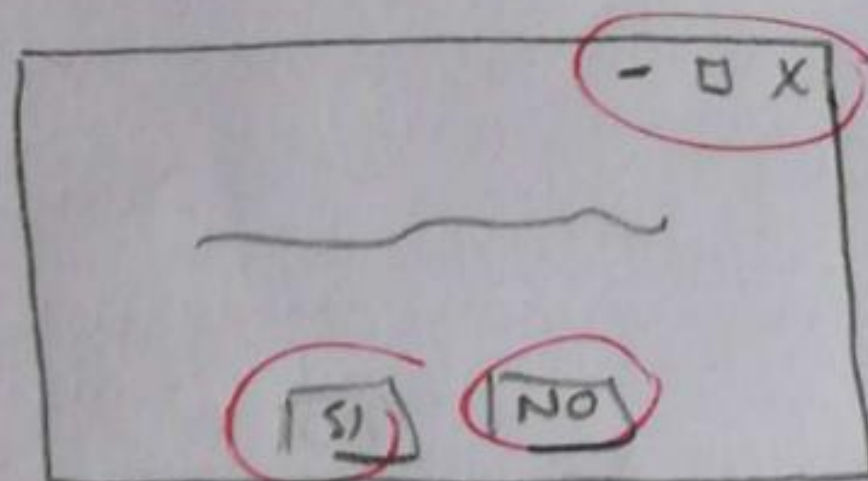
Este metodo abre la ventana donde el usuario juega
Explorador de Archivo

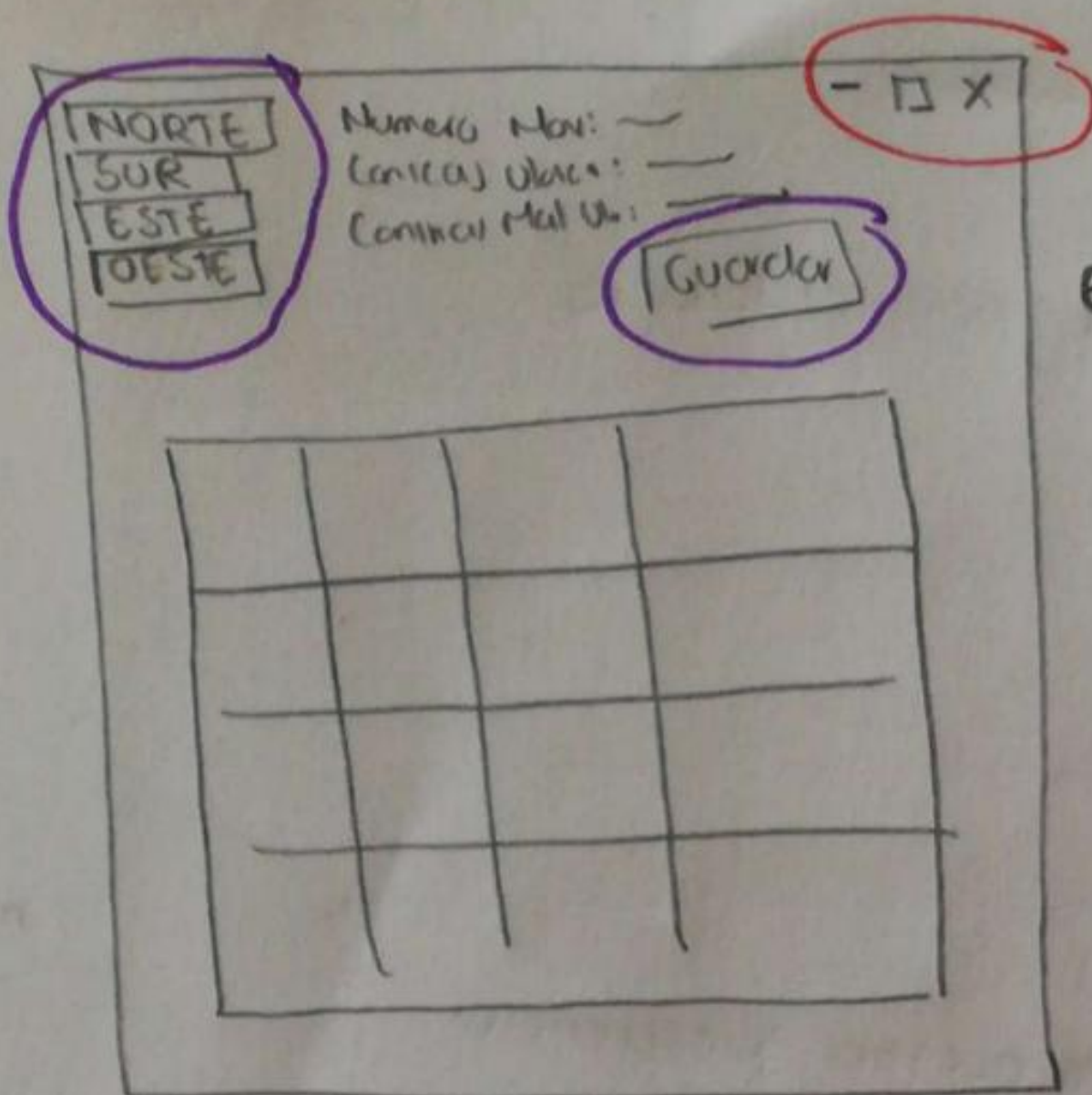


Ventana JColorchase



Ventana JOptionPane



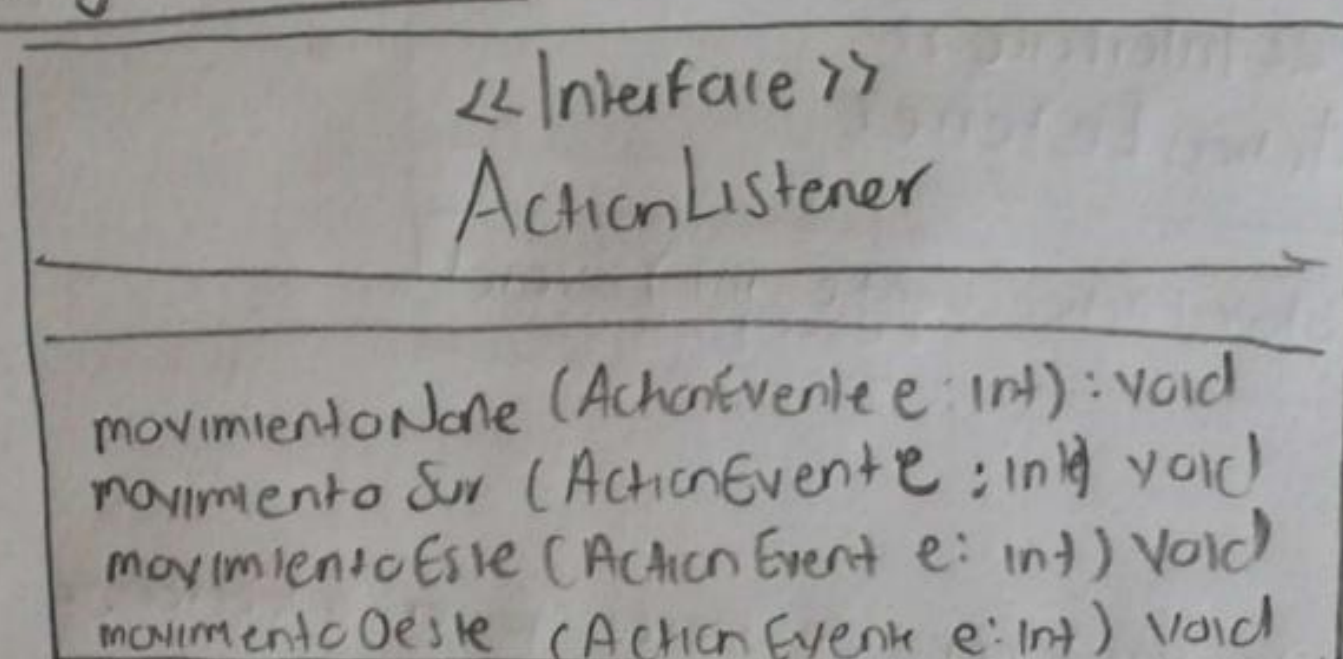


Botones Norte, Sur, Este y Oeste

Evento:

Estos botones al ser oprimidos nos permiten recibir el movimiento deseado

Oyente y método Oyente



descripción:

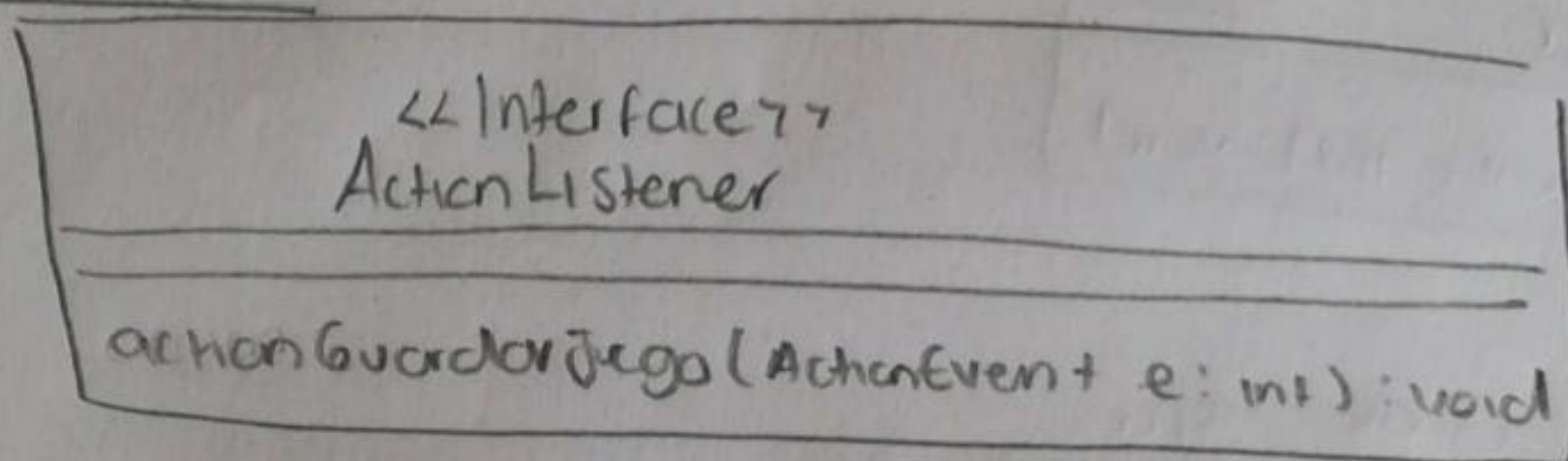
Estos métodos reconfiguran el tablero al realizar un movimiento, actualizando el mapa.

Boton Guardar

Evento:

Este boton nos lleva al explorador de archivos para guardar el juego

Oyente y metodo Oyente



descripción:

Este metodo hace la transición a la ventana del explorador de archivos para guardar el juego.