En este proyecto hemos separado las clases por los tipos que estén algo relacionadas, las clases de los súbditos están en el mismo paquete, al igual que las torres. Para los súbditos y torres hemos utilizado herencia para crear los distintos tipos de súbditos y de torres.

Para la creación del videojuego hemos utilizado la interfaz StateBasedGame porque le hemos considerado que era más sencillo de implementar.

Para implementar los mapas hemos utilizado un array de puntos con el inicio, el final y los puntos en los que el camino hace un giro, tras esto cada punto se ha puesto como un tile una vez dibujado en el mapa. Si el usuario lo desea puede cambiar dichos puntos a su gusto siempre que tengan una cierta coherencia y formen un camino cerrado.

Hemos utilizado el método de creación de clases evolutivo, ya que el proyecto iba creciendo según avanzaba, y por tanto era necesario añadir más cosas. El método básico que hemos utilizado en la creación del proyecto ha sido la creación por capas, primero hemos hecho la parte de las torres y súbditos, porque en esa parte era complejo que el proyecto no funcionase, tras lo que se ha hecho ha sido un trabajo de ensayo y error probando distintas funcionalidades que nos podrían ser útiles en el futuro del videojuego.