

REFACTORIZACIÓN DEL SPRINT 2

Grupo PMC

9 de marzo de 2022

Controller

La clase *Controller* conocía demasiados detalles de implementación del *Game*. Para evitar que se quedase desactualizado y que no fuese operativo ante cambios hemos decidido delegar la funcionalidad de creación del juego y de sus objetos internos a otra clase nueva, la clase *GameGenerator*.

En *Controller* solo subsisten los métodos para mostrar un menú desde el que se elija jugar, cargar u otras funcionalidades extras que se puedan ir añadiendo, los métodos de jugar un turno y el método *run()* que se encarga de hacer funcionar la aplicación.

GameGenerator

Esta clase hace de factoría del *Game* y se encarga de conocer los detalles de su implementación concreta y de pedir al usuario los datos requeridos para crear el juego.

Por el momento, se debe encargar de:

- Crear los jugadores y pedir el número de los mismos.
- Crear el Board con las características concretas del juego.
- Generar el Game que se desarrollará durante la partida.

Asimismo, debería tener al menos un método público (probablemente estático) que devolviese un *Game* completamente creado. De este modo, en la clase *Controller* bastaría con llamar a dicho método para asignar el juego creado a su propio atributo juego. Esto nos da una gran ventaja a la hora de introducir distintos modos de juego como ya se va a hacer en ese sprint.