

Resumen Tarea 3 Metodologías de Diseño y Programación

Nombre: Valentina Urzúa

Rut : 17.785194-9.

Link repositorio:

<https://bitbucket.org/vurzua/tarea1>

Para esta tarea se implementó la librería GLFX , la cual provee de una interfaz grafica. Se utilizo el patrón de diseño modelo vista controlador.

La idea era crear entidades , que es este caso eran la bola, los bricks y la barra. Se crea una clase que fabrica tales entidades y después se utilizan en la clase MyFxmapp.java . Es importante que el modelo (la lógica del juego que esta en la facade) no utiliza nada de la interfaz.

Sonidos al tocar el ladrillo:

Para este caso se utilizo una clase llamada BrickBallHandler que tiene un método onCollisionBegin el cual elimina el brick cuando es golpeado y manda una notificación para que se ejecute el sonido. En la clase MyFxmapp.java en el método initPhysics que entrega a física a la entidad , se llama a addCollisionHandler y se inicializa un BrickBallHandler.

Diagrama de Secuencia:

