INFORME MVC

* Interfaz de usuario gráfica

  Descripción generada automáticamente con confianza mediaPara cumplir con el patrón Modelo Vista Controlador hemos dividido el proyecto en tres paquetes: ./vista, ./modelo y ./controlador. **“Vista1”** donde se implementa la interfaz con la que interactúa el usuario. “**Controlad**or1**”** que es el encargado de notificar las interacciones del usuario al modelo y “**Modelo1**” que es el que almacena la información y trabaja con ella realizando en este caso todos los cálculos y acciones que se deben de hacer cuando se juega a *Hundir la flota*.
* Texto

  Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto

  Descripción generada automáticamenteTambién hemos hecho que el modelo no pueda acceder a los elementos de la vista y alterarlos. Para ello lo que hemos hecho es implementar el patrón “**Observer**” que nos permite notificar a la vista cuando algo en el modelo se ha modificado para que ella misma aplique los cambios sobre sí mismo mediante los métodos **setChanged2** (Cambia la flag a true para notificar el cambio) y **notifyObservers3** (envía un *array* de *Object* a la vista con los cambios necesarios)

3

2

* La estructura del *array* de objetos que enviamos mediante **notifyObservers** es la siguiente:

Texto

Descripción generada automáticamente*\*Ejemplo*

* + - [0]: Indica a la vista como tratar el cambio
    - [1]: Indica a la vista que elemento se debe de alterar
    - [2,3,4…]: Son los valores con los que se debe actualizar el elemento

Esto es recogido por el método update() definido en la vista y dependiendo el [0] realizara una acción diferente y tratara el [2,3,4…] de forma diferente para así actualizarse correctamente.