indicando la arquitectura de clases y módulos de la práctica y una descripción de las partes opcionales y extras desarrolladas, si ha habido alguna.

Módulos usados en la práctica (entre paréntesis el nombre en nuestra práctica):

* Módulo de arranque en PC (LibDesktop):

Se encarga de la creación de la ventana , motor y escena inicial en la plataforma de PC.

* Módulo de arranque en Android (app):

Se encarga de la creación de la ventana , motor y escena inicial en la plataforma de Android.

* Módulo de lógica (LibLogica):

Contiene todos los elementos comunes a la lógica del juego que se usan en las escenas como el tablero, pistas, botones y las propias escenas.

* Módulo de interfaces del motor (LibEngine):

Interfaces que implementan los módulos de PC y de Android con las funcionalidades comunes (API)

* Módulo del motor en PC (LibEnginePC):

Implementación de las distintas clases del motor en PC.

* Módulo del motor en Android (LibEngineAndroid):

Implementación de las distintas clases del motor en Andrid.

Arquitectura de clases:

Partes opcionales:

* Opciones de niveles en los que el tablero no es cuadrado:

La lógica del tablero y pistas tienen en cuenta que el nivel pueda tener cualquier proporción de celdas.