

HISTORIA 11 - Guardar Partida

Cuando el jugador quiere guardar una partida, selecciona en el MenuBar “guardar” y este llama al MainController (controlador) para contactar al MatchMaker (modelo) que posee una clase privada llamada MatchMemento (Patrón Memento). MatchMaker llama al saveOnFile del MatchMemento para salvar la ejecución en un archivo JSON.