

HISTORIA 16- Tres Niveles de Dificultad (Comentario del diseño)

Usamos patrón Strategy (Estrategia). Cada nivel de dificultad es una subclase con una funcionalidad distinta.

Al pulsar el botón options de la vista(clase Mainview) se accede a la clase optionsMenu. En ella está la opción de IA. Al pulsar esta casilla se despliegan varias opciones EASY; MEDIUM; HIGH (si no se selecciona ninguna opción se pone EASY por defecto).

En el método itemStateChanged de la propia clase hay una serie de ifs que comprueban una serie de cosas.

Si la casilla se selecciona, según si esta seleccionado o no, se activará o no la AI y una serie de cosas visuales para saberlo.

Si se selecciona EASY, MEDIUM o HIGH se activa la AI. La opción se pasa por parámetro a la clase MainController a través del método enableAI. Posteriormente el MainController llama al método enableAi de la clase MatchMaker con el nivel como parámetro.

Según el nivel del parámetro el método playVsAi del matchmaker usará un algoritmo u otro ya que le pasamos la clase del nivel por parámetro con el método usando el algoritmo necesario.