

Al pulsar el botón options de la vista(clase Mainview) se accede a la clase optionsMenu. En ella está la opción de cambiar rondas. Al pulsar ese botón se ejecuta el método AsignarRondas que como obtiene el numero de rondas que se desean. Este método llama al método setRoundNumber del controlador(clase Controller) con las rondas deseadas como parámetro. Finalmente este método llama al método setRoundNumber del modelo (clase MatchMaker) y modifica el numero de rondas que el juego va a tener.