

HISTORIA 12 - Cargar Partida

El jugador selecciona en pantalla cargar desde un fichero, se abre un JFileChooser para escoger el File y este se carga al MenuBar y se pasa al MainController. Como este es el controlador, transmite al modelo (MatchMaker) para cargar todos los objetos con loadDataFromJSON y usa el reload para informar a los observadores que se han creado nuevos objetos. Finalmente se refresca la pantalla con la información nueva.