

HISTORIA 05 - Finalización de la Partida (Gana un jugador)

En esta historia estamos en el paso donde al jugador jug1 le queda sólo una ficha para ganar. Este escoge la columna que lo hará ganar y TabPanel actualiza que esa columna tiene una ficha nueva y se lanza un evento que llama al ActionPerformance del botón escogido. Este método llama al playTurnG de MainController pasando por los argumentos la columna que se escogió. Este mismo llama al del MatchMaker ya que este es el modelo. Este método controla las partidas donde chequea si ganó o no el jugador actual. Para chequear llama al Tablero y este devuelve el jugador que ha ganado la partida. Si no ha ganado nadie devuelve null.

Luego haciendo uso de la interfaz observer, todos los observadores reciben las actualizaciones a través del update y si hay un ganador, llama onWinner con el ganador de la partida. De esta manera la vista podrá actualizar la pantalla con la ficha ganadora y con la pantalla de finalización de ronda o partida.