

MINI PROYECTO 3: BATALLA NAVAL

ALEJANDRO VILLAMIL CARMONA
2042419

JAVIER CASTRILLON MORALES
1827486-2711

UNIVERSIDAD DEL VALLE - FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS / PROGRAMACIÓN
INTERACTIVA
CALI - VALLE 15/03/2022
















Boceto de interfaz




✕ ó ☒ = Agua

 = Tocado


🔥 = hundido




	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5	X									
6										
7										
8										
9										
10							X			

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2		X								
3										
4										
5										
6										
7										
8									X	
9										
10										

X Agua

 Tocado

 Hundido

Tablero de Posición

Tablero Principal

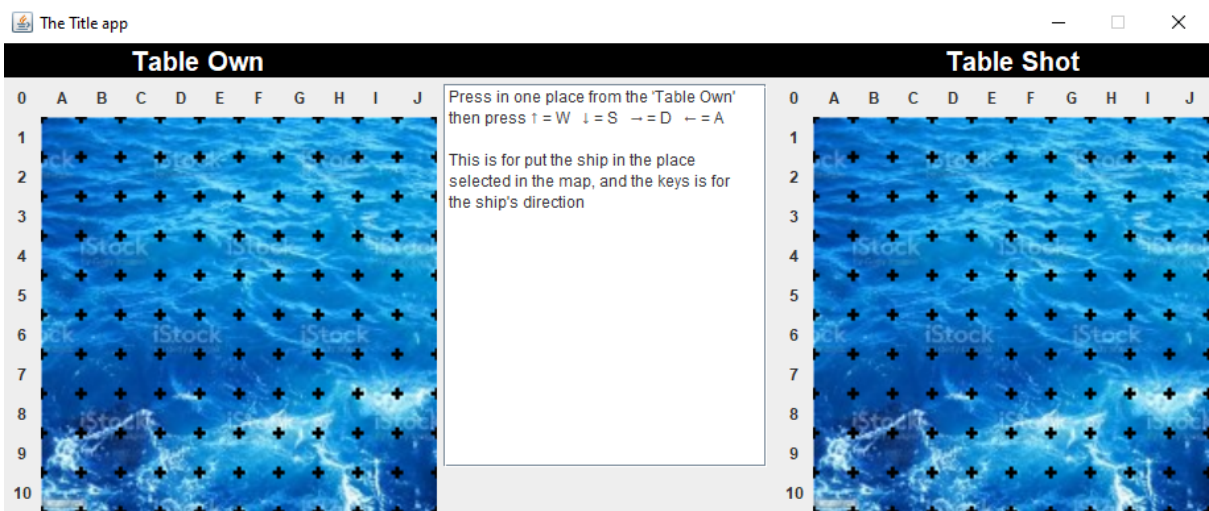
Boceto de la vista con palabras

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	
1																						
2		↑				←			←													
3																			☛			
4	→									←					🔥							
5																						
6					↓				↓													
7										↓												
8		↑																		✕		
9															✕							
10	→																					
11	TABLERO POSICIÓN total : 10											Tablero bombardeo:										
12	1 portaaviones: ocupa 4 casillas																					
13	2 submarinos: ocupan 3 casillas cada uno.																					
14	3 destructores: ocupan 2 casillas cada uno																					
15	4 fragatas: ocupan 1 casilla cada uno																					

Boceto visual de la vista con palabras

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
1																					
2		↑				←			←												
3									✕									●			
4	→				✕				●	●				●							
5																					
6					↓			↓													
7										↓											
8		↑						●										✕			
9																					
10	→				✕													✕			
11	TABLERO POSICIÓN total : 10											Tablero bombardeo:									
12	1 portaaviones: ocupa 4 casillas																				
13	2 submarinos: ocupan 3 casillas cada uno.																				
14	3 destructores: ocupan 2 casillas cada uno																				
15	4 fragatas: ocupan 1 casilla cada uno																				

Boceto del mensaje al final de la partida basado en el juego:



Análisis previo para sacar los números y letras para el marco del mapa

[illegible]

Patron MVC

Vista:

<<JFRAME>> GUI	
Responsabilidades	Colaboraciones
Mostrar las dos pantallas del juego Informar al usuario las instrucciones del juego	Escucha ControllBattleship

Modelo:

<<EventListener>> Escucha	
Responsabilidades	Colaboraciones
Salir del juego Mostrar las instrucciones Seleccionar posición del barco Seleccionar tiro	GUI ControllBattleship

Controlador:

ControllBattleship	
Responsabilidades	Colaboraciones
Posicionar los barcos Ganar o perder tirar por la maquina	Escucha

Validaciones de posicionamiento del barco

Undimiento del barco

Resultado Final

