

Nombre: Andrés Julián Bolívar Castañeda.

Código: 202214834.

Taller 7

Instrucciones para ejecutar la aplicación:

Para empezar, la aplicación se debe ejecutar desde la clase InterfazJuego ubicada en el paquete uniandes.dpoo.taller7.interfaz4. En este orden de ideas, una vez se ejecute la aplicación, el funcionamiento de la herramienta se basa en los cuatro botones ubicados a la derecha de la ventana y en el tablero dibujado en el centro.

- **Botón “Nuevo”:** Recién se inicia la aplicación, se puede visualizar un tablero 3x3 con todas sus casillas encendidas. Sin embargo, para poder empezar a jugar, se debe digitar el nombre del jugador en la casilla ubicada en la esquina inferior derecha, seleccionar las dimensiones del tablero por medio de la lista desplegable ubicada en la parte superior y, asimismo, seleccionar la dificultad del juego mediante las opciones brindadas en la esquina superior derecha. De esta forma, tras haberse seleccionado dichos parámetros, se debe presionar el botón “Nuevo” para iniciar un nuevo juego, reestableciendo el contador de jugadas en 0 y creando un nuevo tablero.

- **¿Cómo jugar?:** Una vez se inicialice un nuevo juego, el usuario puede empezar a dar click sobre las casillas que pretende presionar para avanzar en su juego. Asimismo, por cada click sobre una casilla que se haga, el contador de jugadas (ubicado en la parte inferior izquierda de la ventana) se incrementa en 1. Finalmente, una vez se logre que el tablero esté prendido en su totalidad, el contador de jugadas se detiene y se registra el nuevo puntaje junto con el usuario que lo hizo.

- **Botón “Reiniciar”:** Como parte de las opciones que tiene el usuario, el juego se puede reiniciar al tablero originado con el botón nuevo. De la misma manera, al presionar el botón “reiniciar”, el contador de jugadas se reinicia en 0 y se sigue conservando el nombre del último jugador.

- **Botón “Top-10”:** Si el usuario lo desea, puede presionar el botón “Top-10” para que se despliegue una ventana emergente mostrando el top 10 histórico del juego, un top 10 que esta determinado por el puntaje que se calcula con la lógica de la aplicación tras finalizar cada juego.

- **Botón “Cambiar jugador”:** Asimismo, cuando el usuario pretenda cambiar el nombre del jugador que está usando la aplicación, puede hacer uso del botón “Cambiar-jugador” donde se desplegará una ventana emergente para solicitarle el nuevo nombre al usuario y actualizar dicho nombre en la venta de la aplicación.