

Oh n0!

Práctica 1. Videojuegos para dispositivos móviles 21/22

BORJA CANO ALVAREZ

ANTONIO LUIS SUAREZ SOLIS

<https://github.com/antonsua/MovilesJunio2022>

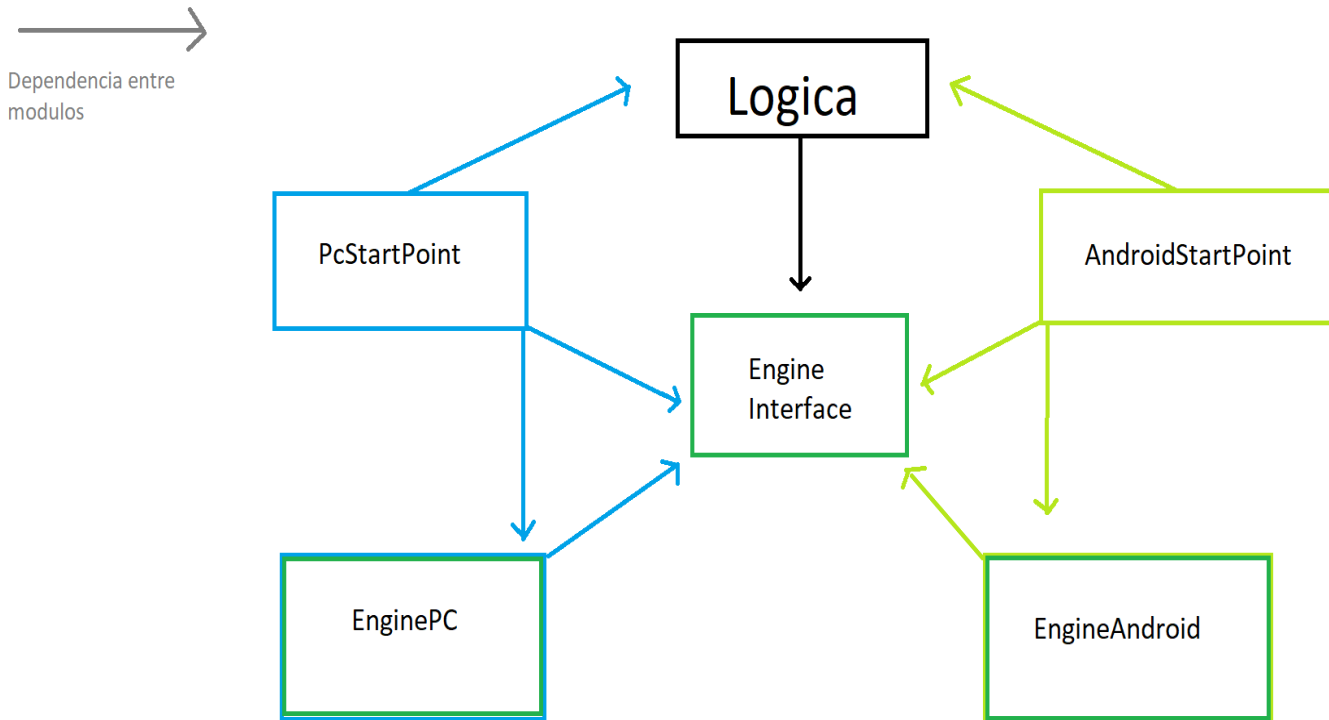
Requisitos de implementación alcanzados

- Adaptar correctamente la visualización en pantalla en función de la relación de aspecto (ancho-alto) del dispositivo / ventana.
- Implementación tanto en PC como en Dispositivos Móviles. Para ello se han utilizado módulos como se han descrito en clase, separando el código de los motores para los distintos dispositivos. La lógica accedera a los métodos del dispositivo que toque mediante las interfaces.
- Generación de tableros solución. Metodo Board.generate() en Board.js
- Generación de tableros jugador. Se consiguen tableros solucionables a través de las pistas.
- Implementaciones requeridas: animaciones para los distintos tipos de tiles en el tablero, muestra de pistas indicando a qué celta afectan, distintas escenas, todos los botones hacen lo que deben (salir, deshacer, mostrar hint, selección de nivel, etc.). Implementado el uso de fuentes e imágenes.
- Se han añadido Managers para los distintos tipos de recursos, eliminando el acceso desde lógica a métodos de carga, y permitiendo la gestión.
- Gestión del ciclo de vida de la aplicación.

Partes opcionales

- Implementación de Audio con su propio manager de recursos accesible mediante Engine.GetAudiomanager(). Los audios introducidos están presentes como pulsaciones de botones en las escenas fuera de Gameplay, como el menú principal o la selección de nivel.

Detalles de la implementación



Clases de cada modulo:

- PcStartPoint: PCLauncher (metodo main)
- AndroidStartPoint: MainActivity (ciclo de la aplicación)
- EngineInterface: Todas las interfaces necesarias, desde el motor, graficos, recursos, sus managers y algunas clases de ayuda como Position, RGBColor o TouchEvent.
- EnginePC: Implementación de las interfaces para la plataforma.
- EngineAndroid: Implementación de las interfaces para la plataforma y la clase RenderThread, para contener el metodo run() del hilo.
- Logica: Implementación de la logica del juego. Incluye clases para el tablero (Board, Tile, BoardStack, Tip...), así como clases para las representaciones gráficas (BoardObj, TileObj, clases para las distintas animaciones.) y la gestión de las escenas (MainMenuScene, GameplayScene...).