

Propuesta de evolución Risk

Grupo 22E05

Guillermo Grande

Alejandro López

Jorge Vega

Jesús González

Gonzalo Ortega

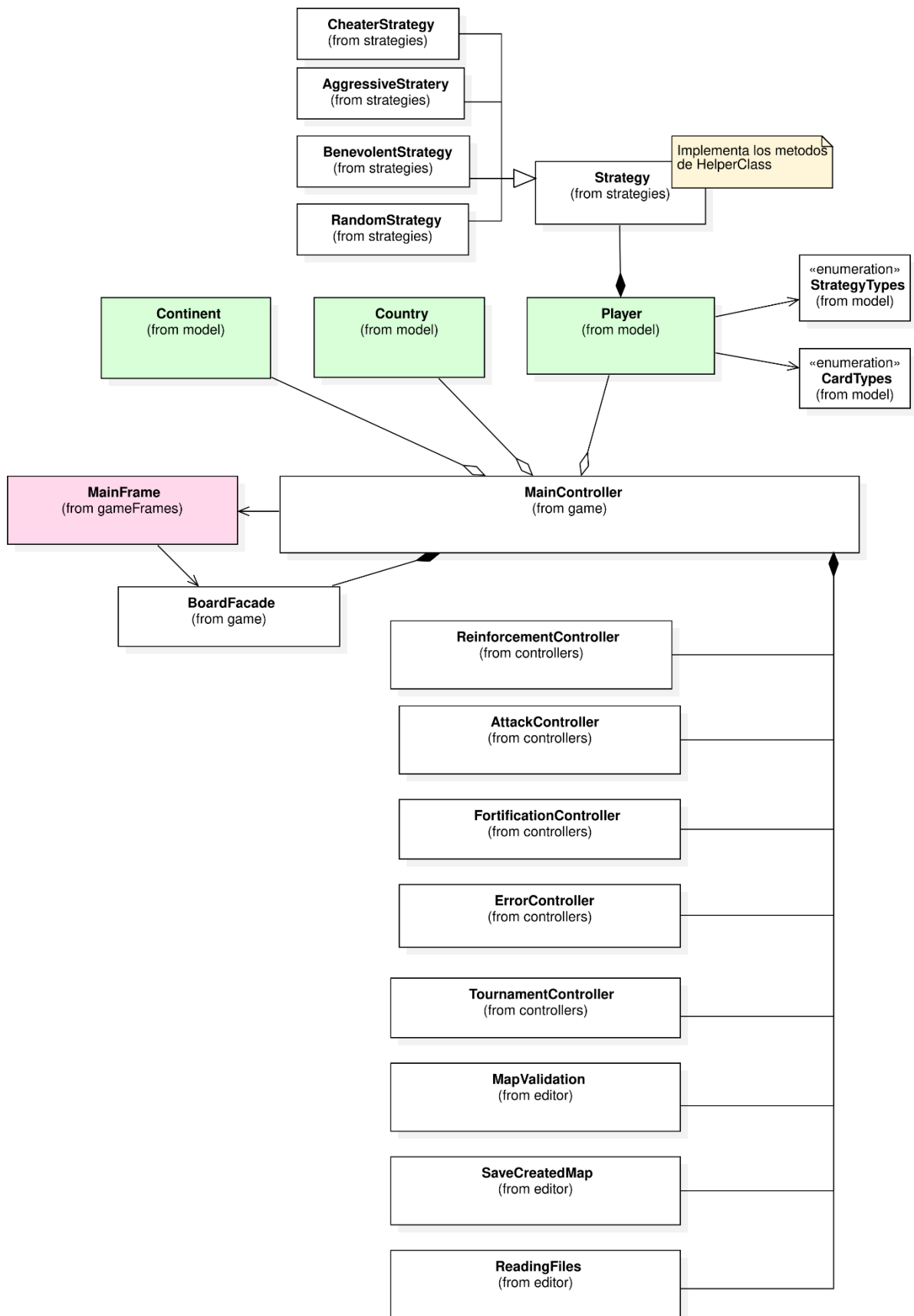
Propuestas clave

Tras varios días dedicados al entendimiento y mantenimiento del repositorio con el código original del juego, nos hemos percatado de la multitud de defectos de implementación que este contenía. Pese a ello, las tres partes del patrón de diseño *modelo vista controlador* están relativamente bien diferenciadas y funcionan de forma aceptable cada una por separado, por lo que hemos pensado en prescindir totalmente de la interfaz de usuario dada y realizar una nueva en *JavaFX* con un diseño más moderno, intuitivo y agradable al usuario, que además corrija los errores que cometía la interfaz antigua.

Además, y como propuesta de evolución principal, queremos implementar la posibilidad de juego remoto vía internet. Para ello haremos uso de un patrón de diseño *cliente servidor* mediante el cual un ordenador ejecutará el programa principal, con todas las clases y métodos actualizados y el mismo ordenador, o cualquier otro conectado al servidor mediante internet ejecutará la parte del cliente, el cual recibe los datos del tablero a mostrar y envía las acciones realizadas por el usuario consiguiendo así el juego simultáneo entre varios usuarios con sus respectivos clientes.

Cada cliente contará con la nueva interfaz basada en escenas, las cuales mostrarán las diferentes vistas requeridas en cada momento, como el mapa de juego, el menú principal, los mensajes de error o un menú de opciones. Como remate final a la evolución, y aprovechando la implementación de una nueva interfaz, nos gustaría localizar el juego permitiendo al usuario seleccionar entre varios idiomas.

Diseño del programa una vez realizado el mantenimiento



Diseño de la propuesta de evolución

