

# MAZMORRA FX

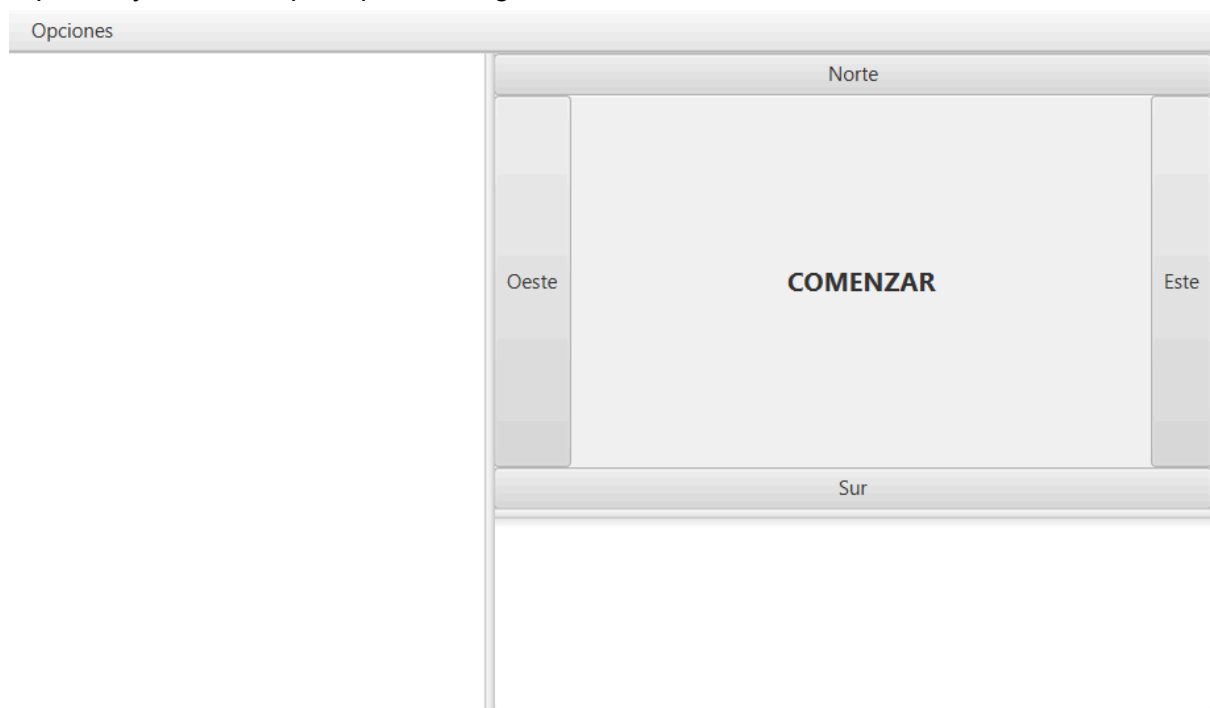
<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Inicio</b>	<b>3</b>
<b>Carga de XML</b>	<b>4</b>
<b>Características</b>	<b>5</b>

# Introducción

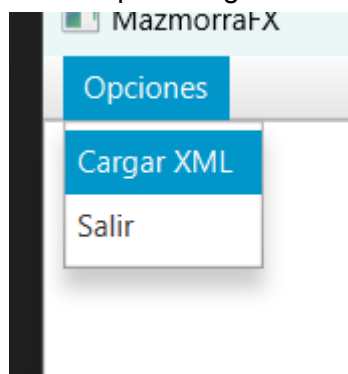
Esta es una adaptación del proyecto anterior de la mazmorra, pero hecho con JavaFX. Los componentes de JavaFX hacen que pueda ser más visual, saber donde puedo agregar funcionalidad, que los componentes de la interfaz se vean más legibles y modernos, entre otras cosas que se diferencian con Java Swings, todas relacionadas con una interfaz más moderna y actualizada.

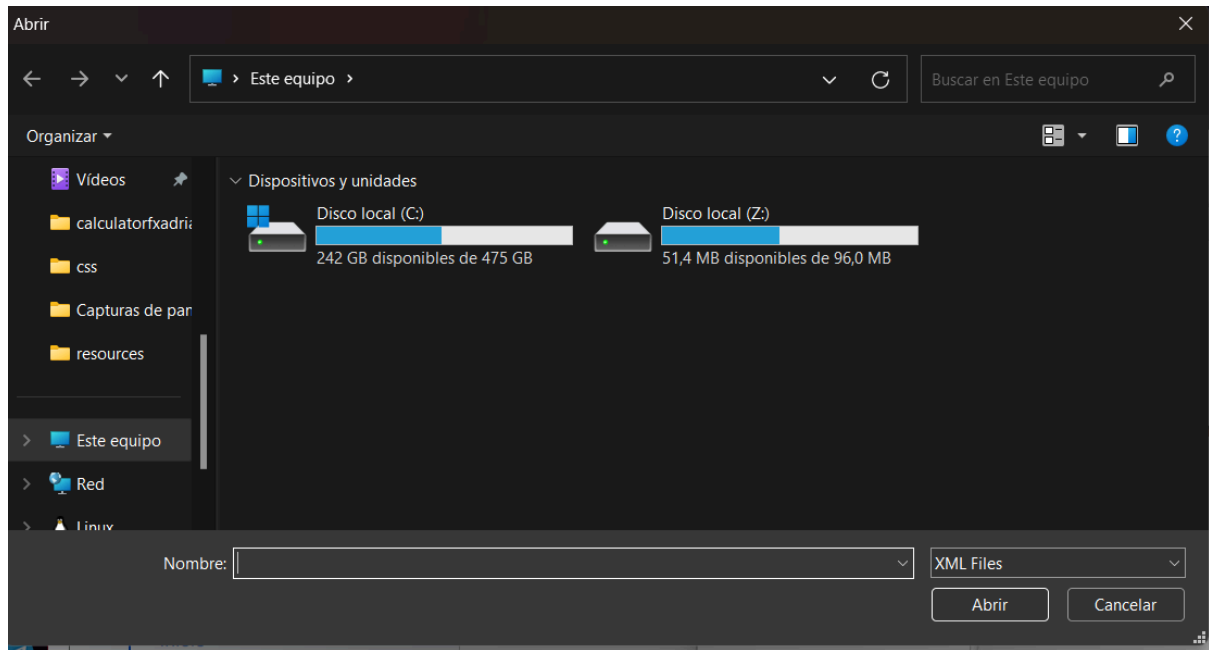
## Inicio

Al cargar la pantalla, se muestra una interfaz con una ventana de opciones a la esquina izquierda y el modelo principal sin carga



Al presionar tenemos la opción de salir y de cargar el XML donde se nos mostrará una ventana para elegir el archivo en nuestro sistema

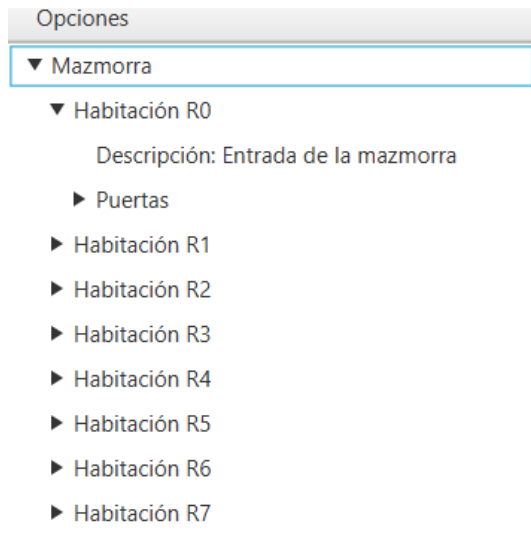




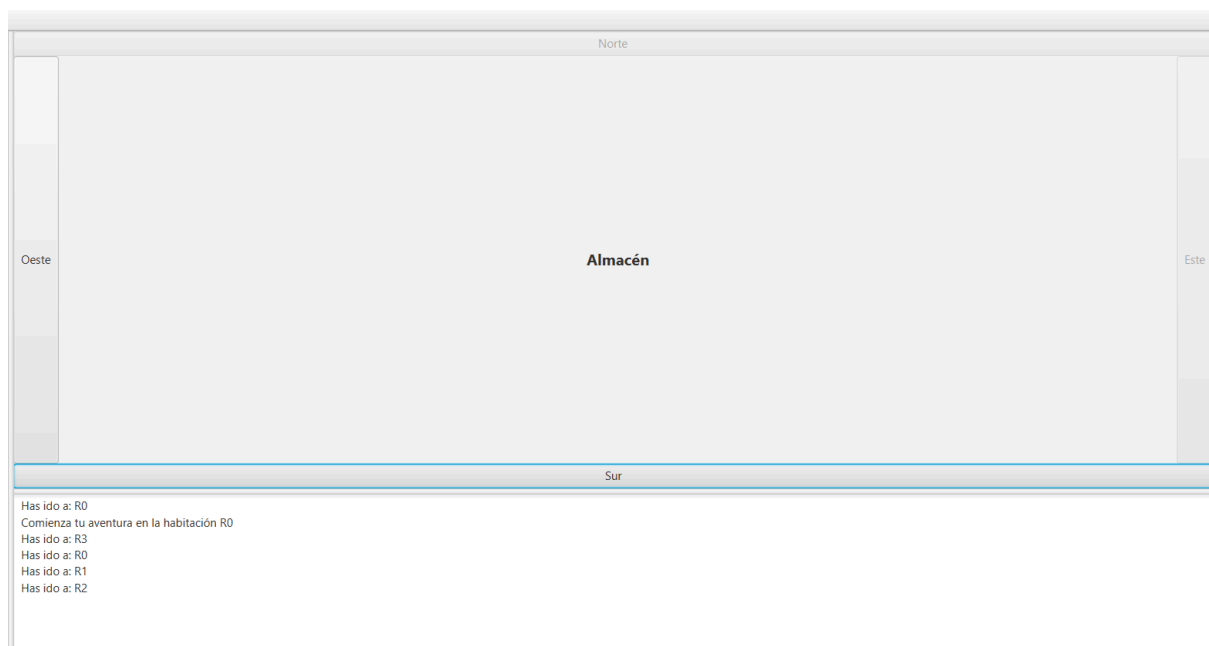
## Carga de XML

Al cargar el XML, se nos mostrarán las habitaciones por nodos que contendrán subnodos indicando las direcciones (sur,norte,este y oeste) a la que puede ir esa habitación.



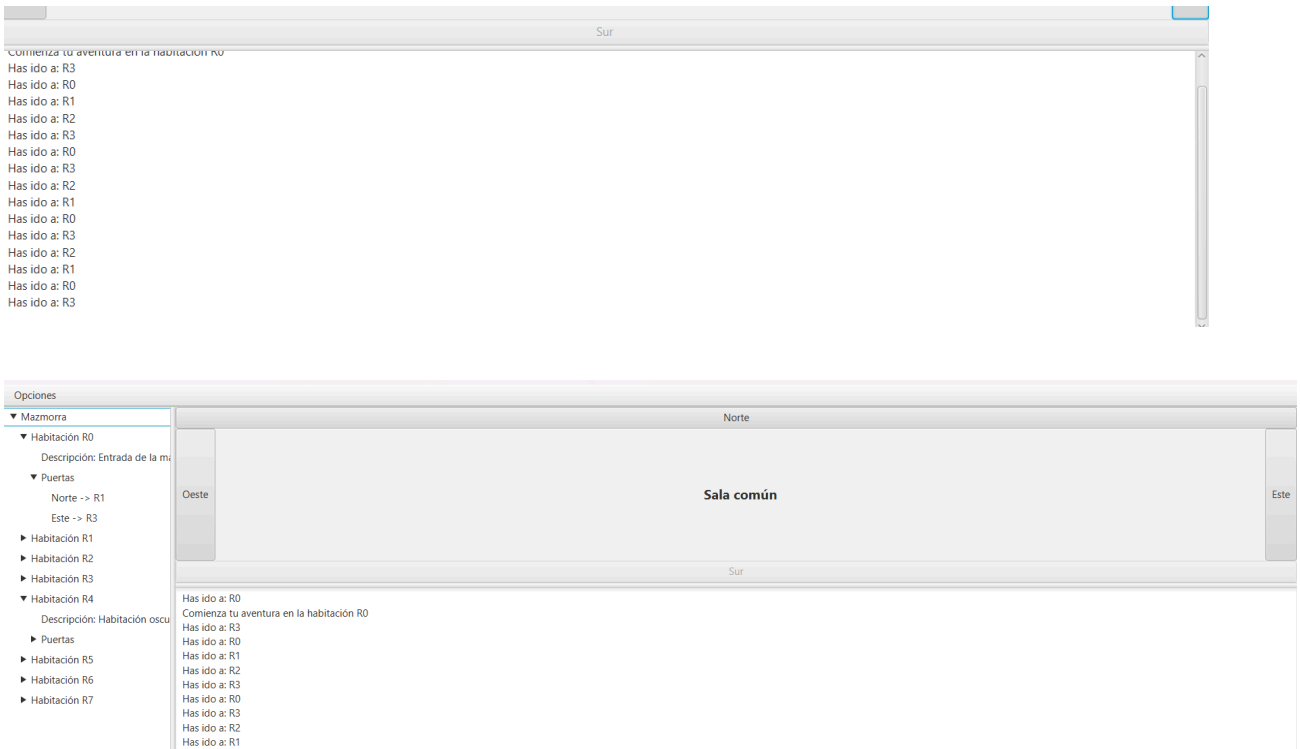


En el centro de la pantalla se mostrará el nombre de la habitación y se podrá navegar entre ellas activando los botones donde se puede ir y desactivando donde no hay dirección.



## Características

Cuenta con características que la hacen resaltar como el tema de ajustar los tamaños como desea el usuario, ya que hay algunos que les gustaría resaltar la pantalla de movilidad, otros el registro, y algunos otros querrán ver los subnodos de las habitaciones en caso sus nombres sean demasiado largos.



## Conclusión

En conclusión, el cambio a JavaFX no solo moderniza la apariencia de la aplicación de mazmorra, sino que también proporciona una base más sólida y flexible para futuras expansiones y mejoras. Esto puede resultar en una experiencia de juego más inmersiva y agradable para los usuarios, al tiempo que facilita el desarrollo y mantenimiento del proyecto a largo plazo.