

# **MANUAL TÉCNICO**

## **INTRODUCCION**

El programa consistía en un juego de mesa estilo medieval con dos jugadores y 3 personajes cada jugador. Cada personaje según su turno podía realizar movimientos en diferentes direcciones a través del tablero. Para la solución del problema definido, se planteó la implementación de una matriz, esta fue la base de todo el programa en sí, se definieron dos matrices, una lógica la cual contaba con los Id de cada personaje, bomba y vida que se implementaban en el tablero, esta matriz se utilizó para las validaciones y la lógica en si del juego. Adicionalmente se utilizó una matriz gráfica la cual iba pintando los componentes y personajes del juego según la matriz lógica lo implementará. Los movimientos de los personajes se realizaron por medio de hilos, que fueran repintando cada movimiento que realizaban.

## **REQUERIMIENTOS MINIMOS**

- Disponible para cualquier sistema operativo
- Tener instalada la Virtual Java Machine.

## **PLATAFORMA DE DESARROLLO**

El juego fue codificado a través del lenguaje de programación Java, mediante el paradigma de programación orientada a objetos. Para la resolución y codificación del proyecto se utilizó como IDE Eclipse en su versión Oxygen.2 de diciembre de 2017. El JDK corresponde a la versión 8.161 y se desarrolló en el sistema operativo Windows en su versión 10.

## **DIAGRAMA DE CLASES**

El diagrama de clases respectivo para la resolución de dicho proyecto se encuentra adjuntado en el archivo Diagrama, de esta carpeta.