

Universidad



Universidad de la Sierra Sur

Paradigmas de Programación I

Salvador Elioenai Antonio Pérez

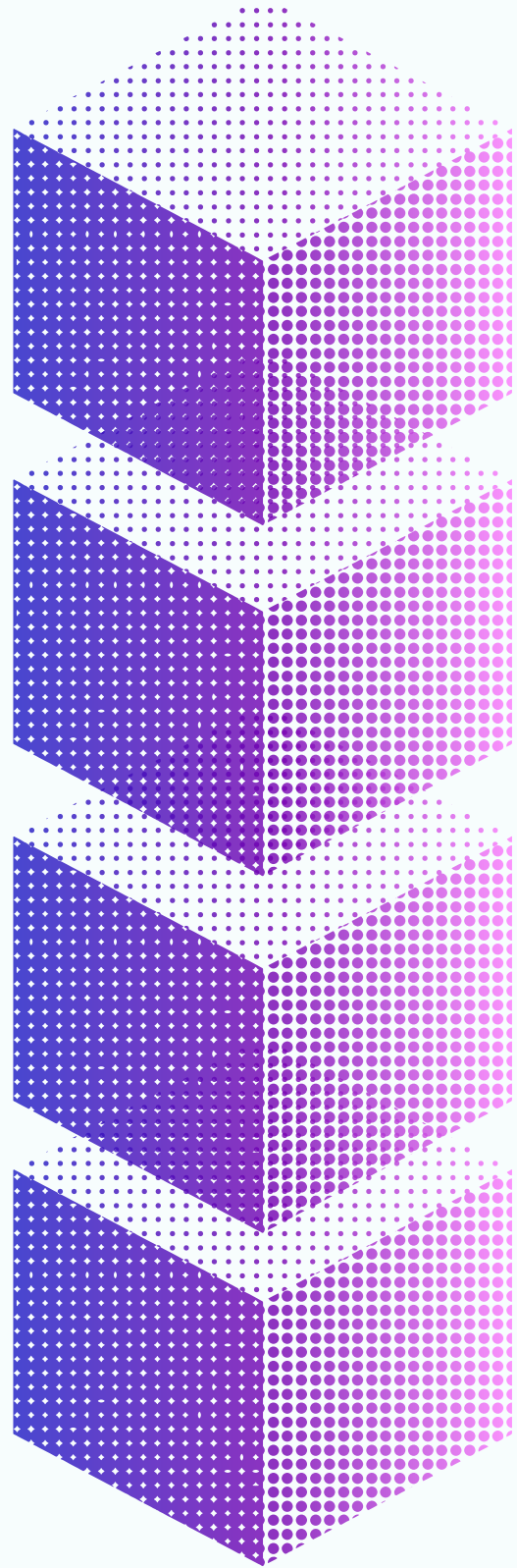
Estructura

Media

Pojo

Controller

View



POJO

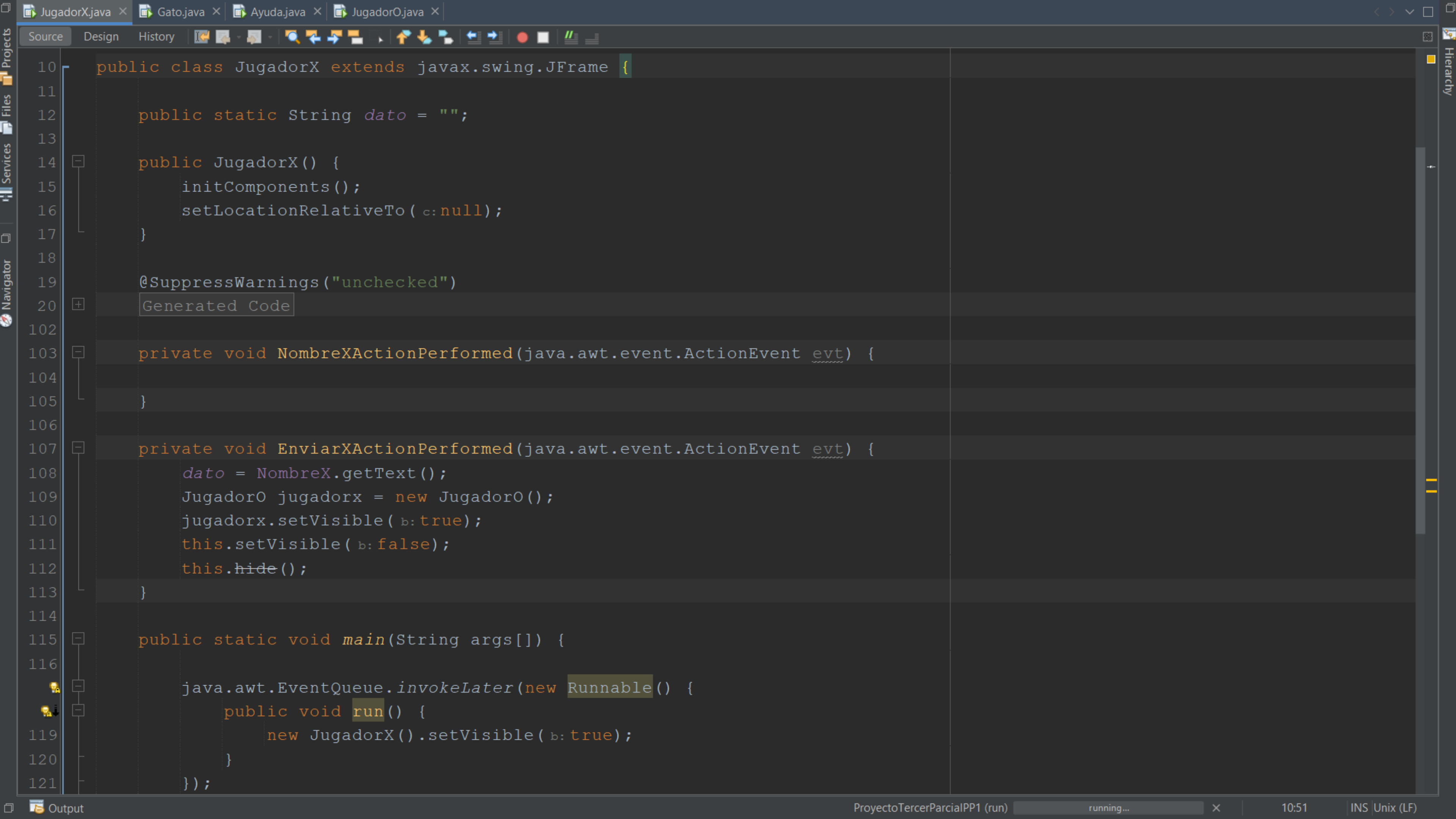


Jugador X

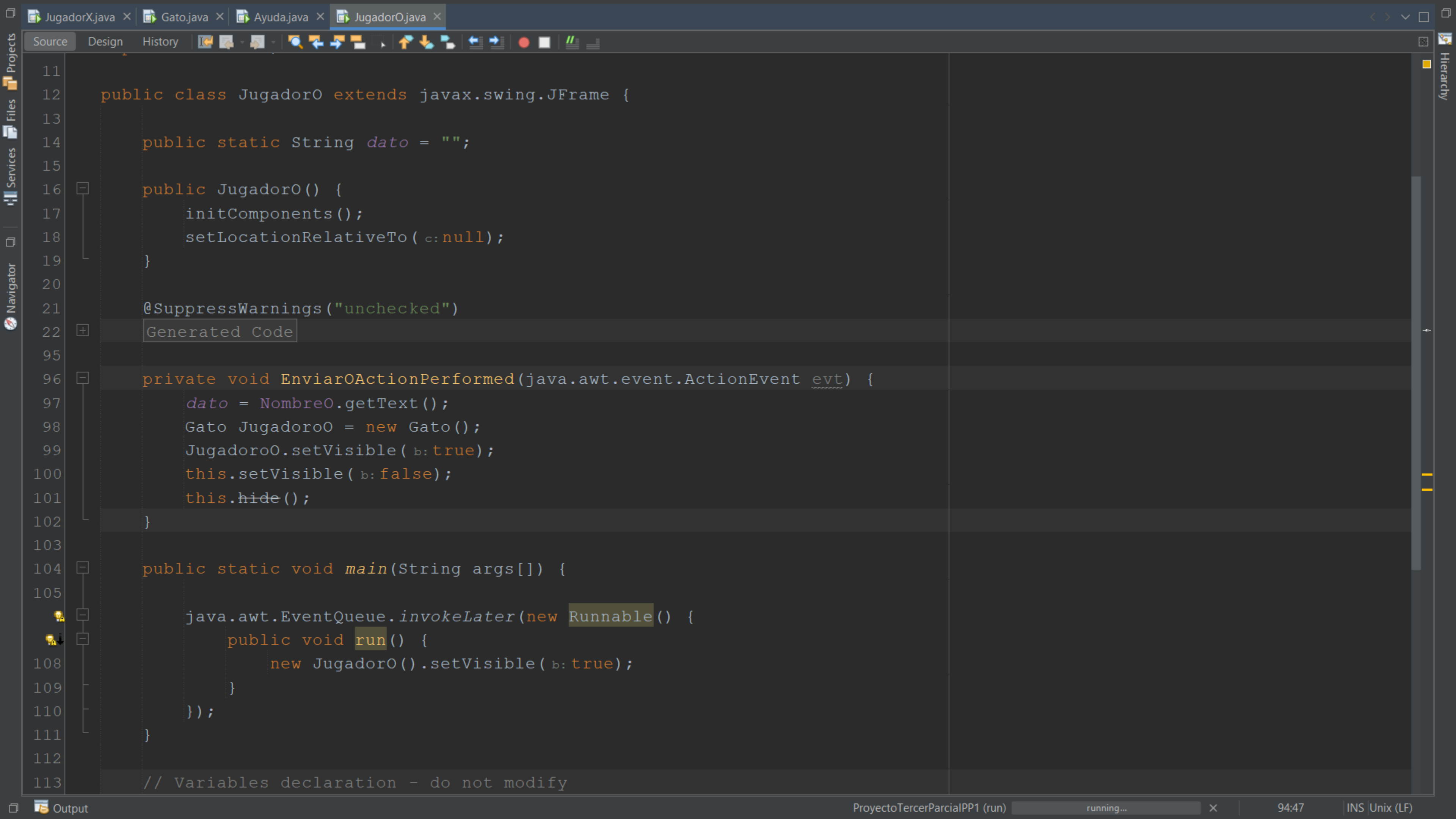
Asignaremos un nombre al Jugador X

Jugador O

Asignaremos un nombre al Juador O.



```
10 public class JugadorX extends javax.swing.JFrame {
11
12     public static String dato = "";
13
14     public JugadorX() {
15         initComponents();
16         setLocationRelativeTo ( c: null);
17     }
18
19     @SuppressWarnings ("unchecked")
20     Generated Code
102
103     private void NombreXActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
104
105     }
106
107     private void EnviarXActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
108         dato = NombreX.getText();
109         JugadorO jugadorx = new JugadorO();
110         jugadorx.setVisible( b: true);
111         this.setVisible( b: false);
112         this.hide();
113     }
114
115     public static void main(String args[]) {
116
117         java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
118             public void run() {
119                 new JugadorX().setVisible( b: true);
120             }
121         });
```



MEDIA

Imagen Jugador X

Imagen asignada al Jugador X

Imagen Jugador O

Imagen asignada al Jugador O

Logo Gato

.Logotipo

Ejemplo

Imagenes de ayuda para Jugar.

CONTROLLER



Gato

Se crea un arreglo para guardar posiciones posibles para ganar



Cambiar Turno

Cambiar turno entre X y O



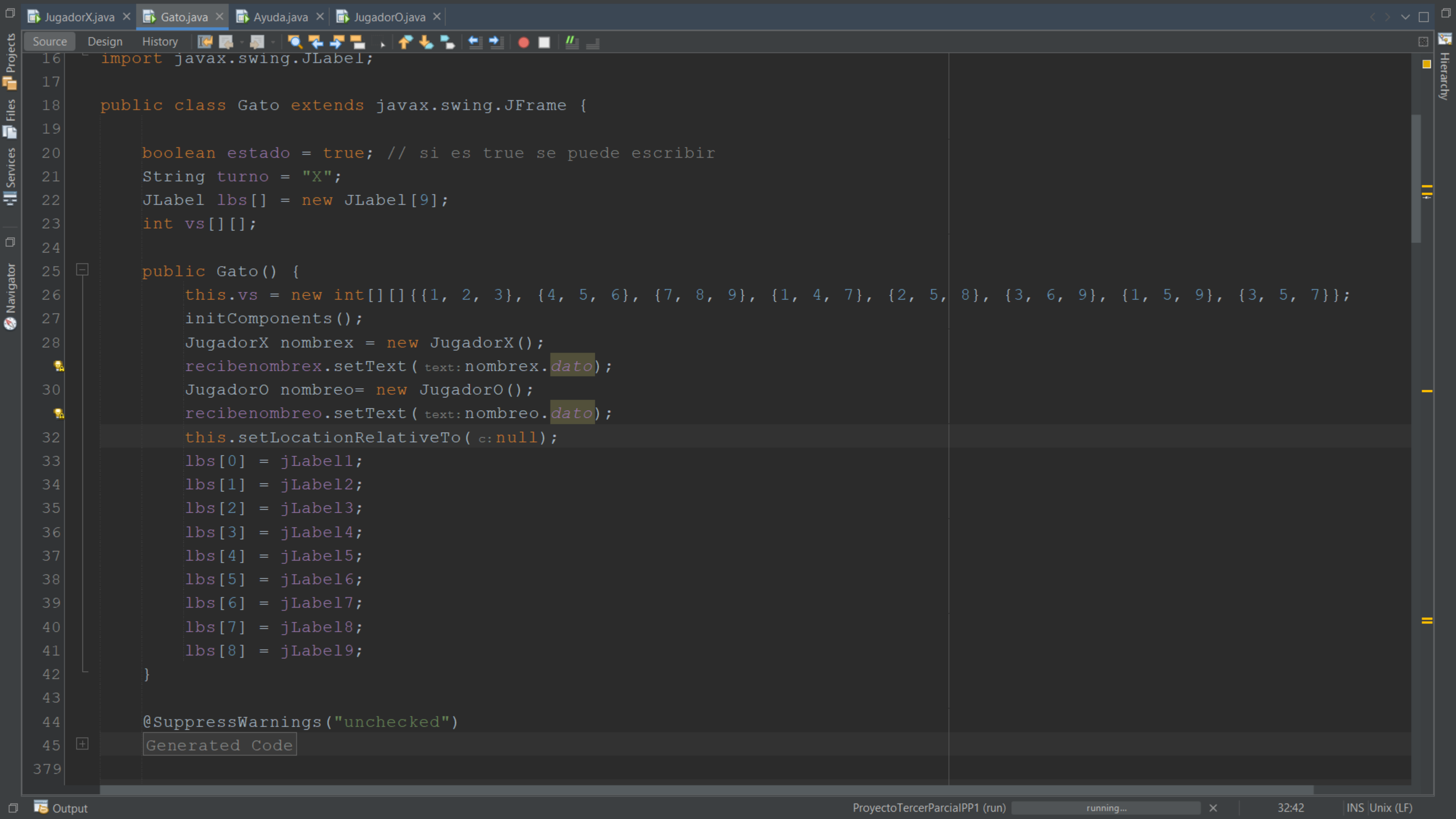
Presionar

Al presionar una casilla deje su marca

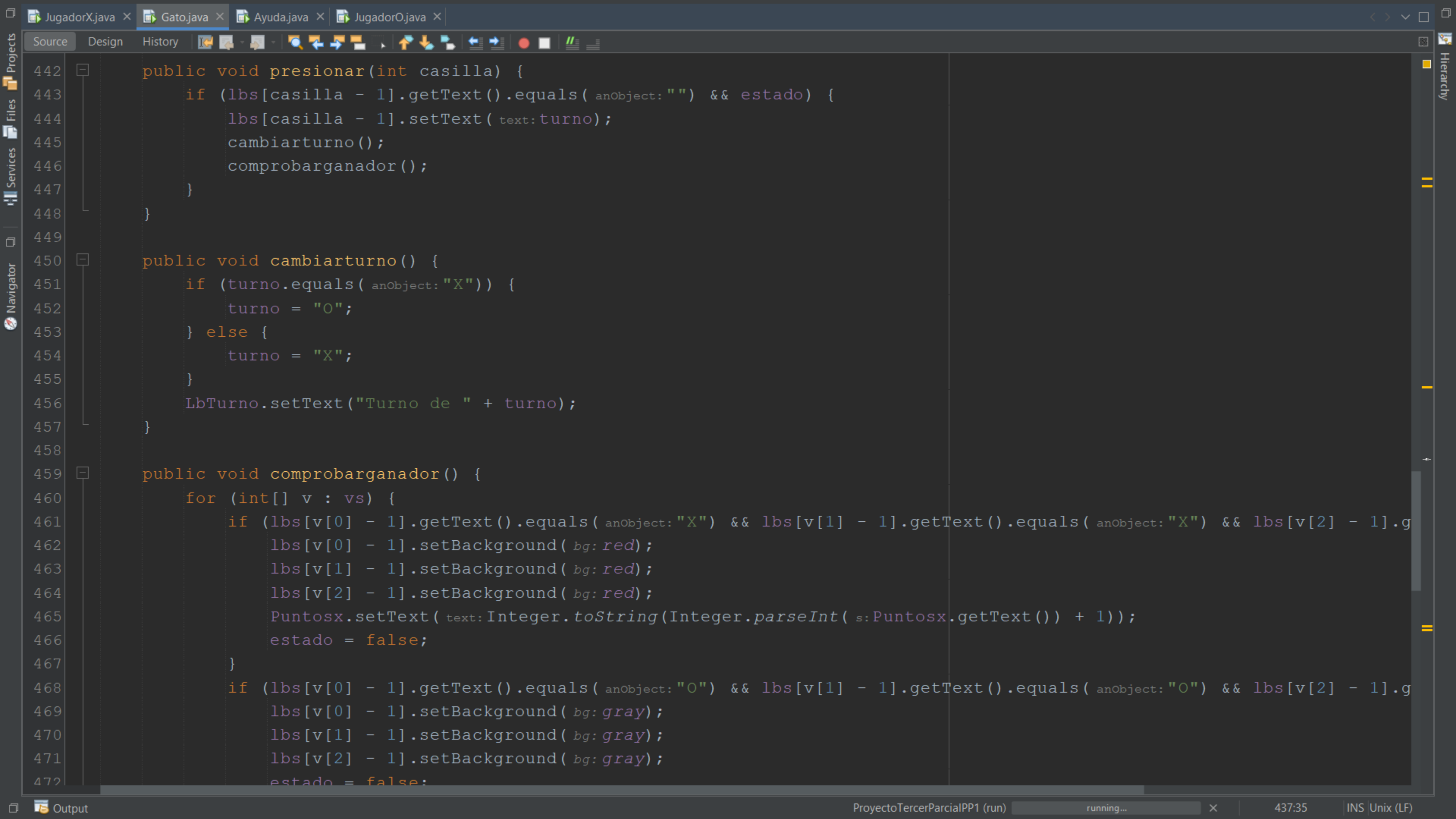


Comprobar ganador

Saber cual de los dos jugadores es el ganador



```
16 import javax.swing.JLabel;
17
18 public class Gato extends javax.swing.JFrame {
19
20     boolean estado = true; // si es true se puede escribir
21     String turno = "X";
22     JLabel lbs[] = new JLabel[9];
23     int vs[][];
24
25     public Gato() {
26         this.vs = new int[][]{{1, 2, 3}, {4, 5, 6}, {7, 8, 9}, {1, 4, 7}, {2, 5, 8}, {3, 6, 9}, {1, 5, 9}, {3, 5, 7}};
27         initComponents();
28         JugadorX nombrex = new JugadorX();
29         recibenombrex.setText( text:nombrex.dato);
30         JugadorO nombreo= new JugadorO();
31         recibenombreo.setText( text:nombreo.dato);
32         this.setLocationRelativeTo( c:null);
33         lbs[0] = jLabel1;
34         lbs[1] = jLabel2;
35         lbs[2] = jLabel3;
36         lbs[3] = jLabel4;
37         lbs[4] = jLabel5;
38         lbs[5] = jLabel6;
39         lbs[6] = jLabel7;
40         lbs[7] = jLabel8;
41         lbs[8] = jLabel9;
42     }
43
44     @SuppressWarnings("unchecked")
45     Generated Code
379
```

VIEW (ventanas)

Jugador X

Ventana para registro del jugador.

Jugador O

Ventana para el registro del jugador

Ventana Principal

Ventana donde se jugara

Ventana Ayuda

.Breve descripción del juego



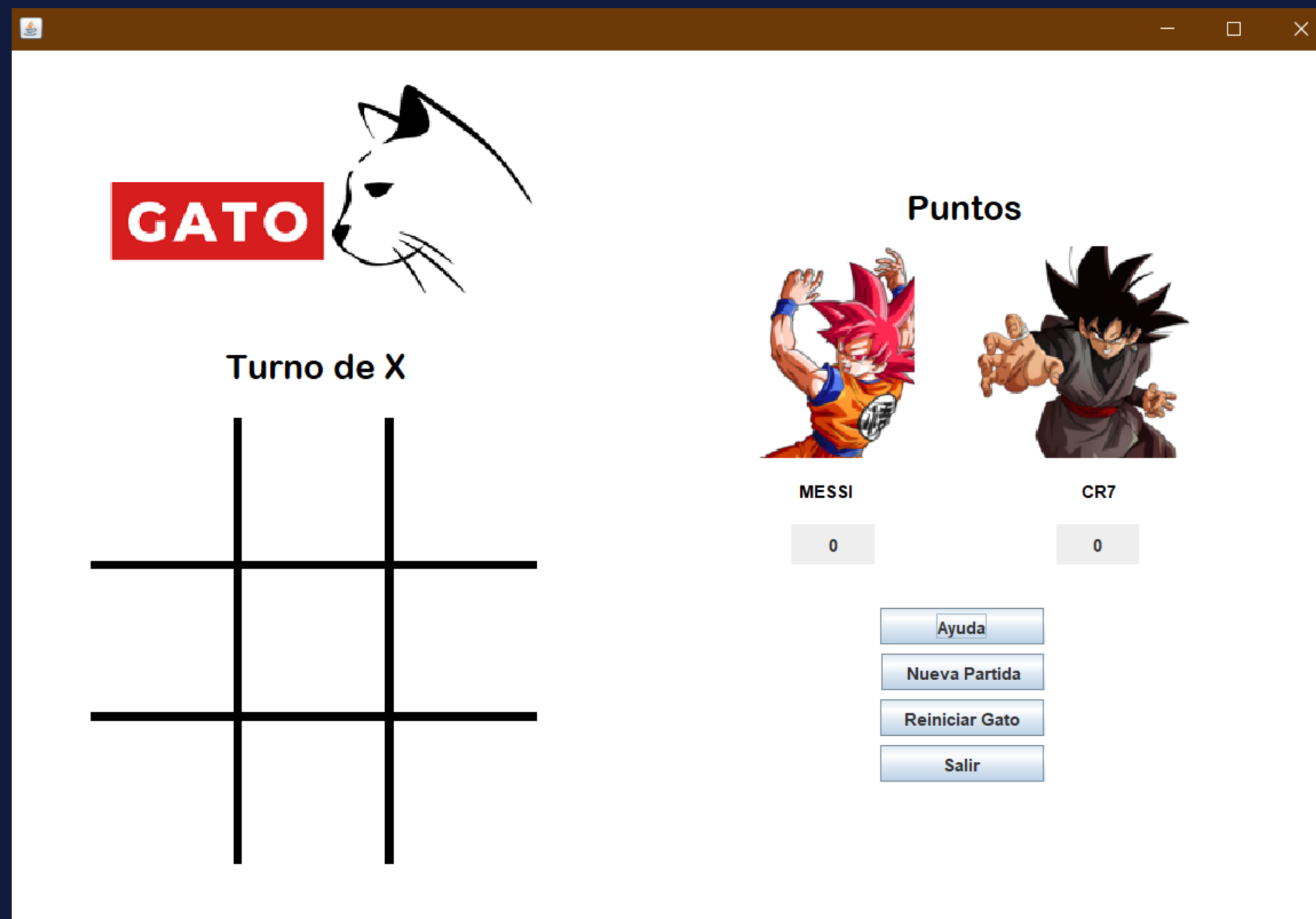
Jugador X

Confirmar



Jugador 0

Confirmar



GATO



En el Gato un jugador es dueño de los círculo 'O' y el otro de la 'X', el objetivo es formar una línea horizontal, vertical o diagonal sólo con símbolos iguales. Los jugadores tienen que poner las piezas para cumplir su objetivo, y al mismo tiempo impedírselo al contrincante

	x	x		O		x		O	O	x
O	O	O		O	x	O		x	O	x
x	O	x		x	O	x		x	O	
O	x			x		x		x	x	x
O	x	O		x	O	x		x	O	O
x	x	O		O	O	O		O	O	
O	x	x		O	x	x		O	O	x
O	x	O		O	O	x		x	x	x
O		x		O	x			O	O	

Salir