Proyecto final FP2

NONOGRAMA

03/05

* Codificación de los tableros:

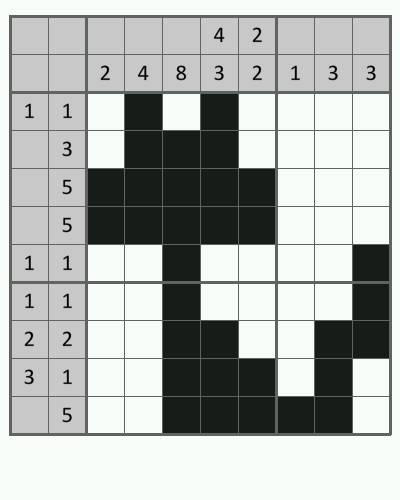
Los tableros irán ordenados uno tras otro en un fichero ‘levels’. Éste estará compuesto por los niveles de la siguiente forma:

*levelX*

*[números de las columnas, separados por comas los de la misma, y por espacios los de diferentes]*

*[números de las filas, separados por comas los de la misma, y por espacios los de diferentes]*

*[espacio en blanco]*

Ejemplo:

level0

2 4 8 4,3 2,2 1 3 3

1,1 3 5 5 1,1 1,1 2,2 3,1 5

* Clase tablero:

Esta clase contendrá todos los métodos relacionados con la información del tablero de juego: su creación, pintado de una casilla, borrado, si está completo, etc.

Por ahora tiene los métodos necesarios para la representación por pantalla: la constructora Tablero() y Dibuja().

* Clase Coors:

Se reutilizará la clase Coors que se aportó en clase para este proyecto.

* Controles del juego:

Moverse: flechas del panel de dirección.

Colorear una casilla: Enter.

Tachar una casilla: X.

Borrar el contenido de una casilla: Retroceso.

Guardar: G.

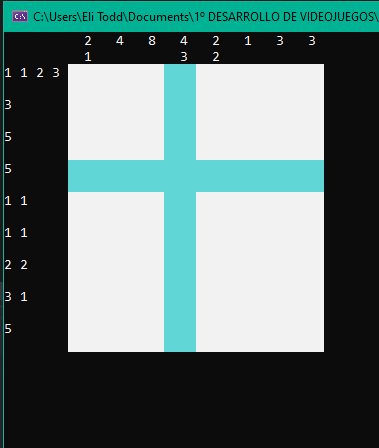
Cargar: H.

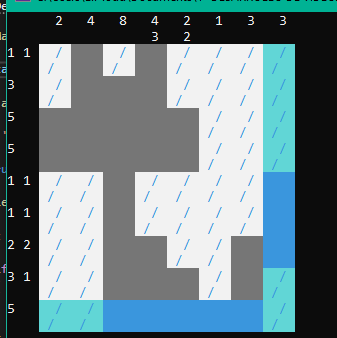
06/05

* La representación en pantalla, se vería así:

Como se puede observar, las filas y columnas tienen un ancho de 2x2 para que en el caso de que un dato tuviese dos cifras, su representación se realizase con claridad, y sin mezclarse con el resto de datos.

Además de esta manera se ve un tablero más grande que hace más agradable el juego.



07/05

Existen 3 métodos en la clase Tablero que se ocupan de cambiar el contenido de la casilla sobre la que se encuentra el jugador.

De manera que, un tablero completo se vería de la siguiente forma:

El tablero se ha completando usando las teclas de ‘X’, y Enter, colocando la información necesaria en cada casilla.

Además, cuando el jugador está en una fila o columna que contiene un tachado, este se representa con un color azul oscuro, para que se siga viendo la información necesaria del tablero.

