Juego de Memoria

Franco Paiz - 25780

Ficha

- simbolo : String
- estaRevelada : boolean
- estaEmpareiada : boolean
- + Ficha(simbolo : String)
- + revelar(): void
- + ocultar(): void
- + emparejar() : void
- + getSimbolo() : String
- + isRevelada(): boolean
- + isEmparejada() : boolean

Tablero

- fichas : Ficha∏∏
- filas : int
- columnas : int
- simbolosDisponibles : String[]
- + Tablero(filas : int, columnas : int)
- inicializarFichas(): void
- + seleccionarFicha(fila: int, columna: int):

Ficha

 $+\ es Seleccion Valida (fila:int, \ columna:int):$

boolean

+ ocultarFichas(ficha1 : Ficha, ficha2 : Ficha) :

void

- + todasEmparejadas(): boolean
- + mostrarTablero() : Štring
- + getFilas(): int
- + getColumnas(): int
- + getFichas() : Ficha[][]

Jugador

- nombre : String

paresEncontrados : intpartidasGanadas : int

+ Jugador(nombre : String) + incrementarPares() : void

+ incrementarPartidasGanadas(): void

+ reiniciarPares() : void + getNombre() : String

+ getParesEncontrados() : int

+ getPartidasGanadas(): int

ControladorJuego

- tablero : Tablero
- jugadores : Jugador[]
- jugadorActual : int
- juegoTerminado : boolean
- + ControladorJuego(filas : int, columnas : int,

nombres : String[]) `
+ jugarTurno() : void

+ procesarSelecciones(ficha1 : Ficha, ficha2 :

Ficha) : boolean

- + cambiarTurno() : void
- + finalizarPartida() : void
- + iniciarNuevaPartida() : void
- + obtenerEstadoJuego() : String
- + getJugadorActual() : Jugador + isJuegoTerminado() : boolean
- + got lugadoros () : lugador[]
- + getJugadores() : Jugador[]
- + getTablero() : Tablero

Main/Principal

- scanner : Scanner
- juego: JuegoMemoria
- + main(args : String∏) : void
- + mostrarMenu() : void
- + solicitarDimensiones() : int∏
- + solicitarNombresJugadores() : String[]
- + solicitarSeleccion() : int[]
- + mostrarResultados() : void
- + confirmarNuevaPartida() : boolean