gabriel.carrillo.practica2.tar.gz

**Descripción de la aplicación:**

La pantalla de la aplicación que lleva a cabo el juego, sigue la siguiente estructura:

-bucleGeneral:

if (todoCorrecto)

-call anadirColorAListaColores

-call bucleIluminar

else cambioPantallaPuntuaciones

-anadirColorAListaCOlores: Añade un color escogido aleatoriamente de entre los 4 posibles, a la lista de colores.

-bucleIluminar:

-if (NOT finIluminar) call recorrerListaColoresMasIluminar

-else call bucleTocar

-recorrerListaColoresMasIluminar:

-if (NOT finRecorrer):

-iluminaElemento(i)

-temporizador(apagarYseguir)

-else :

-finIluminar = true;

-call bucleIluminar

-apagarYseguir:

-apagarTodos

-i++

-if (i == listaColores.size())

-finRecorrer = true;

-i = 1

-call recorrerListaColoresMasIluminar

-bucleTocar:

-while (j <= listaColores.size()) {}

-j = 1

-call bucleGeneral

Cuando se clica sobre el botón FINALIZAR PARTIDA (Button1), lo primero que hago es dar a las variables globales “i” y “j”, la longitud de la lista de colores +1, para que finalicen los bucles en los que estén metidos, en el caso de que lo estén.

Después guardo la puntuación y limpio el tablero.