

22. v210. Controlador por Casos de Uso

■ Errores:

- ¿Cómo crecen las clases del análisis del dominio (*Board*, *Player*, *Turn*, ...) si se quiere añadir más y más funcionalidad: demo, jugar contra la máquina, salvar y recuperar partida, hacer y deshacer movimientos, ...?

■ Solución:

▫ 4.3.6. Controlador

- Eliminar la clase *Player* y sustituirla por diferentes clases por cada casos de uso de la aplicación: *PutController*, *MoveController*, ... en el futuro se podrán añadir *StartController*, *ContinueController*, *SaveController*, *UndoController*, ... sin que la clase *Player* sea de límites razonables
- Al no existir la clase *Player*, ni su vector en la clase *TicTacToe*, las clases *Turn* y *Board* evitan referenciar al jugador por su índice, sino por su tipo entero en el vector y pasan a identificarle por el *Color* del jugador actual

