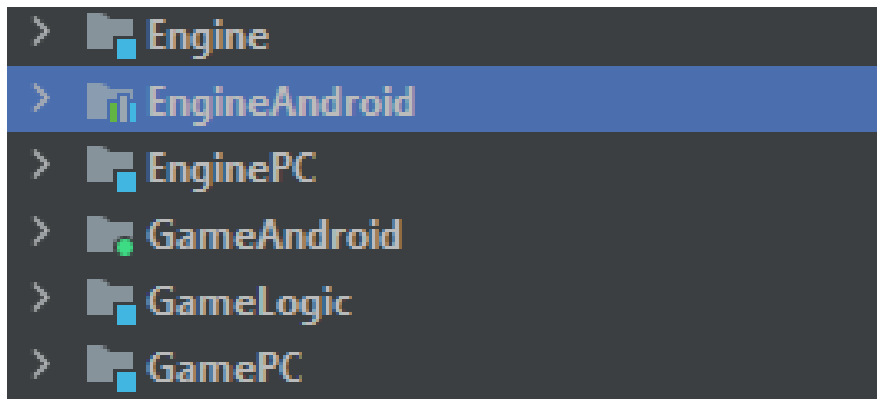
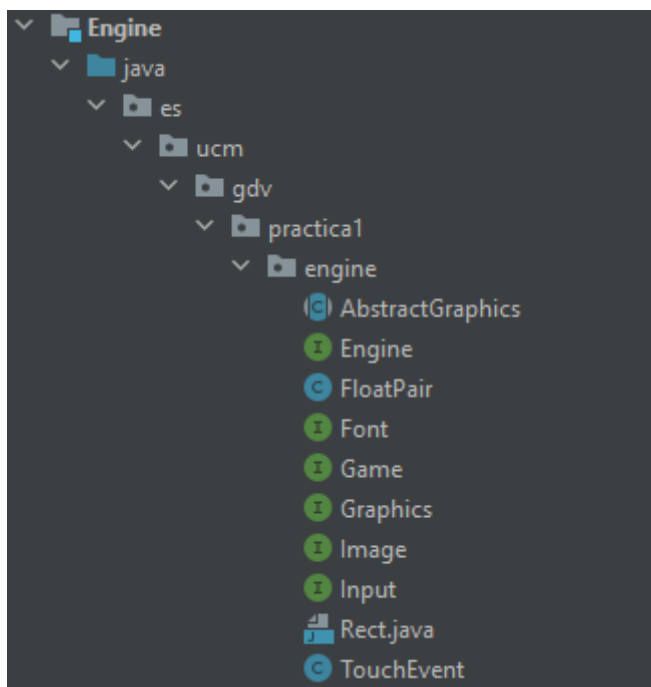


Arquitectura de clases:



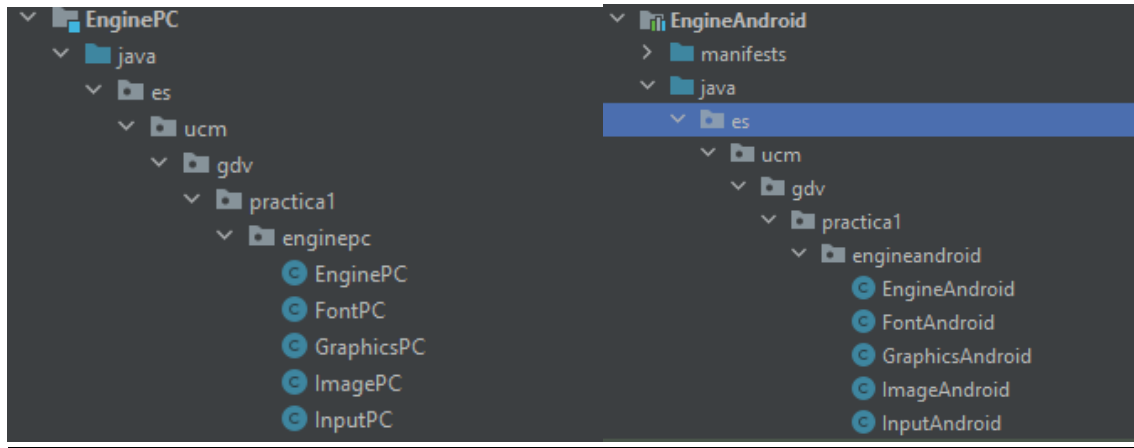
- ENGINE

Contiene las interfaces de las que heredarán los motores de EngineAndroid y EnginePC. AbstractGraphics hereda de Graphics y tiene la funcionalidad compartida por los motores de Android y PC. FloatPair es una clase para almacenar pares de floats. Por ultimo, la interfaz Game es la que implementará nuestro juego, que se guarda en un módulo diferente.

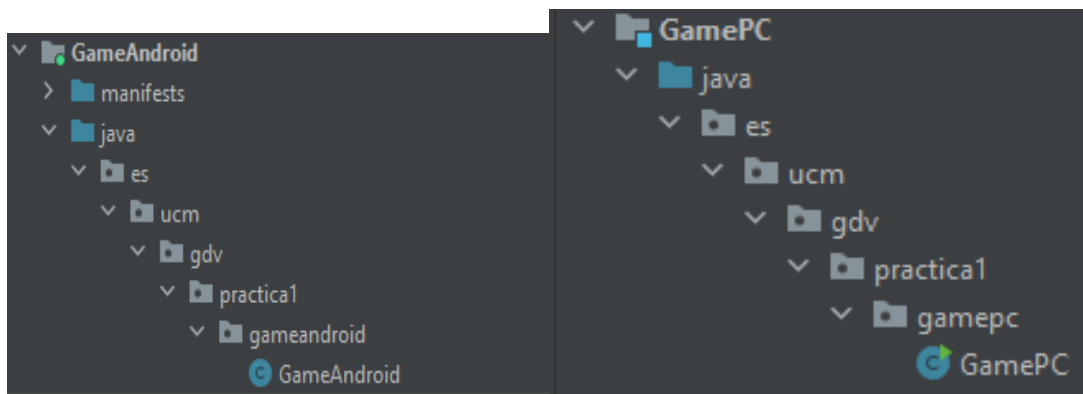


- ENGINEPC y ENGINEANDROID

Es el engine implementado para PC, y todas las clases heredan de las interfaces cuyo nombre comparten. Lo mismo sucede con EngineAndroid.

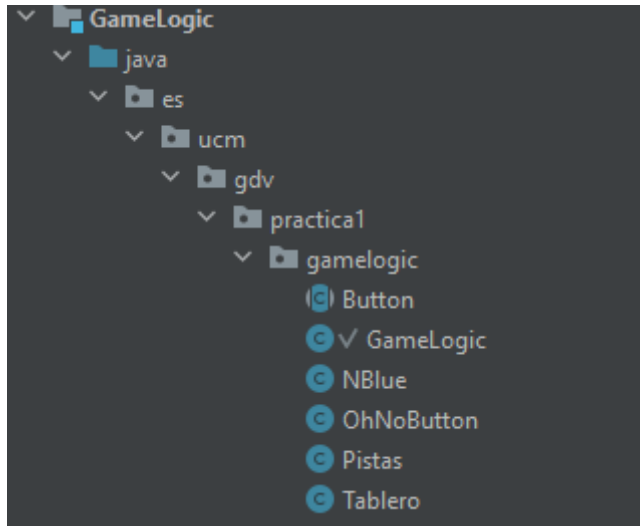


- GAMEPC Y GAMEANDROID



Estos módulos no heredan de ninguna interfaz de Engine, sino que implementan lo necesario para actuar como launcher de la aplicación (GameLogic)

- GAMELOGIC



El módulo que implementa toda la lógica de juego, siendo GameLogic la clase principal de éste módulo, que hereda de la interfaz Game de su engine.

La clase Tablero contiene la representación en memoria de este y los métodos para formar tableros e interactuar con ellos.

La clase Pistas contiene una comprobación de las condiciones necesarias para el cumplimiento de cada una de estas pistas.