

Busca minas.

1. Fin de la aplicación

El fin de esta aplicación es a traves de los layouts y utilidades aprendidas en clase diseñar la estructura del clásico juego busca minas e implementarlo, este juego se basa en utilizar una matriz de botones y a través de sus propiedades implementar un juego funcional.

Para ello ha sido necesario:

- El uso ventanas y paneles.
- La gestión de layouts.
- La implementación de diferentes hilos.
- El uso del modelo vista controlador.

2. Interfaz.

Para la interfaz se ha usado una ventana no re dimensionable que se ajustaba automáticamente a los elementos que tenia dentro, dentro de esta existían dos paneles diferenciados, el primero un panel con una matriz de botones que hacían de “tablero” para el juego situado a la izquierda y el segundo un panel para controlar el inicio del juego la pausa y salir ademas de unos recuadros que indican las banderas que se han colocado y el tiempo de juego.

3. Logica

Para la lógica en este juego se ha recurrido al uso de una matriz numérica interna, en esta las minas están representadas con un 9, el resto de las casillas se rellenan con el numero de minas que tienen al rededor, dentro de una clase control se internaciona la matriz numérica y de botones. Ademas se usa una matriz para guardar las banderas. Para el reloj y el hilo de juego se usan diferentes hilos que se comunican entre si a traves de un semaforo que les permite interactuar.