Bitácora

Mario A. – Freivin C.

Jueves 05/06/14

Se planea la estructura del proyecto y se crea el diagrama de clases.

Se buscan imágenes para el proyecto.

Se buscó información sobre cómo cambiar el tamaño a una imagen mediante código Java para aplicarlo en el proyecto.

Viernes 06/06/14

Se cargó todas las Imágenes para la utilización del proyecto.

Se investigó sobre Paneles y scrollbar.

Se inició con la Pantalla Principal.

Sábado 07/06/14

Se trabajó en el diseño de la ventana de juego.

Se incorporó el menú en la ventana (AreaDeJuego).

Se creó las opciones de configuración de la ventana

Lunes 09/06/14

Se inició con el panel de usuario.

Se trabajó con el diseño de la selección de los usuarios (Avatares).

Se introdujeron las imágenes de los (Avatares).

Funcionalidad del botón aplicar en la creación de usuarios.

Se crearon las matrices de botones y de las casillas, en las que se contendrán los barcos

Se investigó sobre como rellenar todo el botón con la imagen (Matriz de botones) y no perder su forma.

Jueves 12/06/14

Se realizó el llenado del campo del Juego con los botones creados.

Se generó el scrollbar al campo del juego si la matriz sobre pasa el tamaño del panel.

Se le dio solución dela matriz al seleccionar el 1x1

Viernes 13/06/14

Creación del botón juego nuevo para que el usuario se le facilite el juego

Modificación de los Slider en configuraciones para no limitar la cantidad de filas, columnas, y barcos en el juego

Lunes 16/06/14

Se modificaron los métodos cuando cargan las nuevas partidas para que se guarde una configuración anterior para volver a usar cuando el usuario así lo desee.

A todas las ventanas se aplican el tema nativo ventana de Windows.

Martes17/06/14

Implementación de los botones rendirse

Modificación de los botones rendir se colocó imagen (Multimedia)

Se modifica la creación de usuarios.

Lunes 23/06/14

Modificación en la ventana de configuraciones se crearon opciones para escoger el tamaño que el usuario desee.

Eliminación del botón juego nuevo se implementó la configuración de la nueva partida desde el menú de la ventana y con la tecla de acción rápido (F2).

Se corrige el problema cambio de turno, cuando no aparece el barco en contrincante seguía jugando hasta perder.

Miércoles 25/06/14

Se incorpora las ventanas de estadísticas por evento del mouse a cada jugador

Creación del Botón rendirse.

Modificación de Método Estadísticas para sumar el puntaje con Rendirse

Se planea la estructura de las ventanas Instrucciones y acerca de

Lunes 30/06/14

Creación de la venta de Instrucciones.

Creación de la venta de Acerca de: y también la modificación de su contenido finalizamos con su creación.

Modificación de la Ventana de Instrucciones introducción de su contenido multimedia

Miércoles 2/06/14

Se Investiga como introducir audio al programa por código Java.

Se aplica lo investigado se lleva a cabo y se incorpora el audio al programa.