

# **DOCUMENTACIÓN DO PROXECTO**

## **SCRABBLE II**

Para a creación do proxecto seguiuuse a primeira especificación do comportamento do programa que se atopa tamén entregada na tarefa co nome de “Planificacion Scrabble.pdf”. Ademais tamén se diseñou un diagrama de actividade para o método “xogarTurno” da clase Partida debido a complexidade do mesmo e que se atopa co nome de “Diagrama-xogarTurno.pdf”. O diagrama de clases do proxecto atópase como “Diagrama-clases.pdf”. Como a clase EntradaSaída incluía demasiados métodos que non interviñan de forma directa no comportamento do programa non está recollido nese diagrama así como a clase de Utilidades.

## > Este proxecto implementa tamén melloras sobre a especificación inicial:

- Posibilidade de cambiar o tamaño do taboleiro. (por defecto 21).
- Posibilidade de configurar un número de puntos requeridos para gañar ou “puntos de victoria”.
- Pode cambiarse a cantidade de cada tipo de casilla especial que aparece.
- Poden xogarse partidas de 2 a 4 xogadores.

## > Observacións:

- Problemas co carácter “ñ”. Executando o programa dende unha terminal externa a ñ non se recolle ben pero executando dende netbeans funciona perfectamente. Probei cambiando o set de caracteres usando o ISO-8859-1 e con UTF-8 pero segue a dar erros.