

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”. Inclúese en netbeans tamén unha serie de casos de proba para o método “podeColocarPalabra” da clase Xogador xa que ao comezo da súa implementación daba problemas. 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 cambiar o número de puntos requeridos para gañar ou “puntos de victoria” (por defecto x).
- Pode cambiarse as probabilidades de que aparezan as distintas casillas multiplicadoras ou casillas especiais (por defecto x2 é un 20%, x3 un 10% e x4 un 5%).

> Altéranse algúns comportamentos sobre a especificación inicial:

- Os comodíns poden usarse sen límite nun turno.
- Os comodíns puntúan como unha letra normal e tamén se mostran ao ser colocados como unha letra normal.