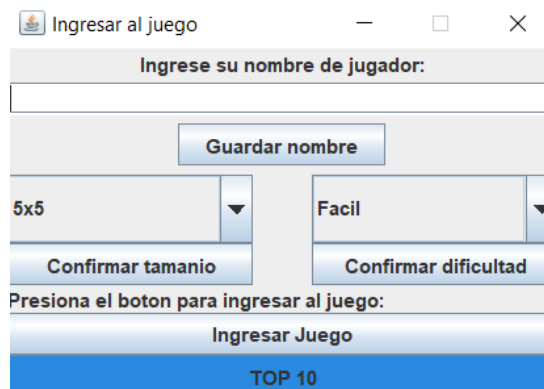


Documentación Taller 4 DPOO

Uso de la interfaz:

Crear una partida:

Para acceder al juego se tiene que ejecutar la clase *InterfazIngresarJuego()*. Si se ejecuta aparecerá un frame como el siguiente:



Aquí se tiene que presionar cada uno de los botones de confirmar y guardar para poder acceder al juego. El sistema no permitirá acceder si no se confirma los 3. Solo se puede guardar el nombre si hay escrito al menos un carácter. Y Con los menús desplegables se pueden seleccionar tres dificultades y tres tamaños. De forma que el usuario tiene que escribir un nombre de jugador y seleccionar el tamaño del tablero y la dificultad.

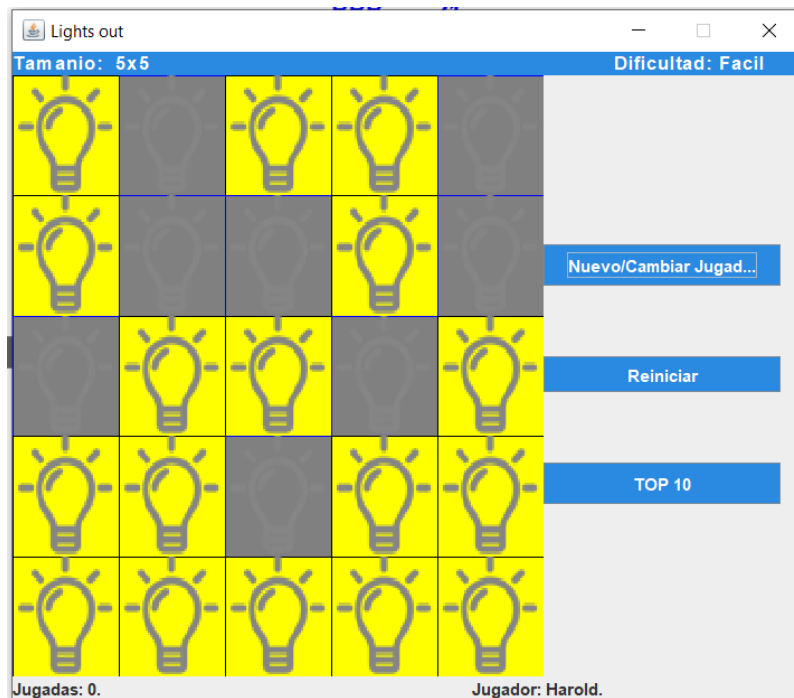
La dificultad del juego representa las veces que se revuelve el tablero antes de ser entregado al usuario de la siguiente forma: 10 veces en fácil, 50 en medio, 100 en difícil.

También se puede acceder al Top 10 de partidas desde este frame, y no requiere de haber llenado los parámetros pedidos para crear una partida:



AAA 67
ABC 23
..... 23
XYZ 23
S 23
AAA 23
GGG 21
ABC 21
BBB 21
DDD 19

Jugar:

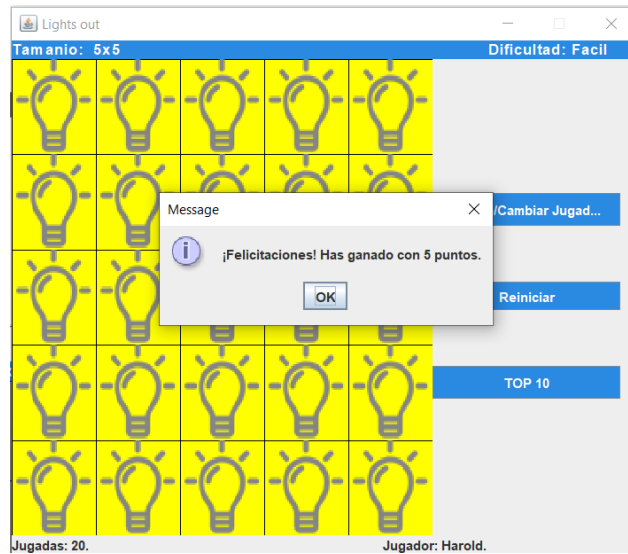


Para jugar se tiene que hacer click en una de las casillas del tablero. En la parte inferior se muestra el número de jugadas que ha hecho el jugador junto a su nombre y en la parte superior se muestra el tamaño de tablero y la dificultad. Si el jugador gana ya no podrá seguir cambiando el tablero (a menos que reinicie el tablero) y su partida se registrará para validar si entra en el top 10.

Si el jugador desea empezar de nuevo puede hacer uso del botón para reiniciar, el cual hace que el tablero vuelva al estado primario, y el número de jugadas volverá a 0.

Si el jugador desea empezar otra partida para cambiar el nombre, dificultad o tamaño de tablero, puede presionar el botón Nuevo/Cambiar Jugador, donde aparecerá la interfaz para ingresar de nuevo. También se puede consultar el top 10 con su respectivo botón.

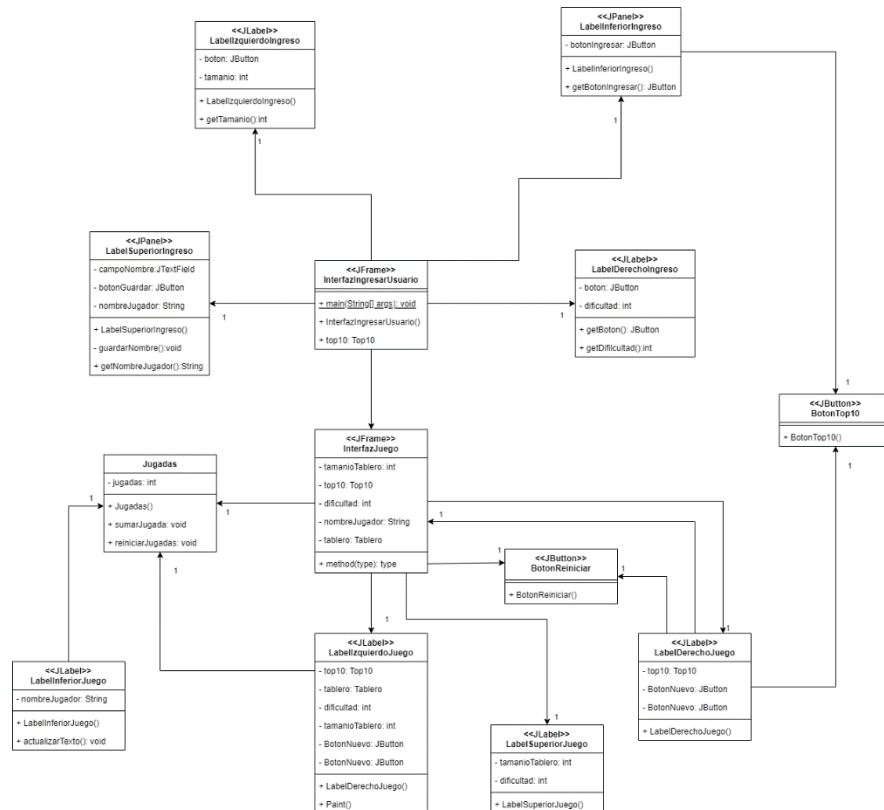
Si se selecciona la dificultad difícil los íconos del tablero cambian.



El puntaje del jugador se determina como $puntaje = tamañoTablero^2 - jugadas$.

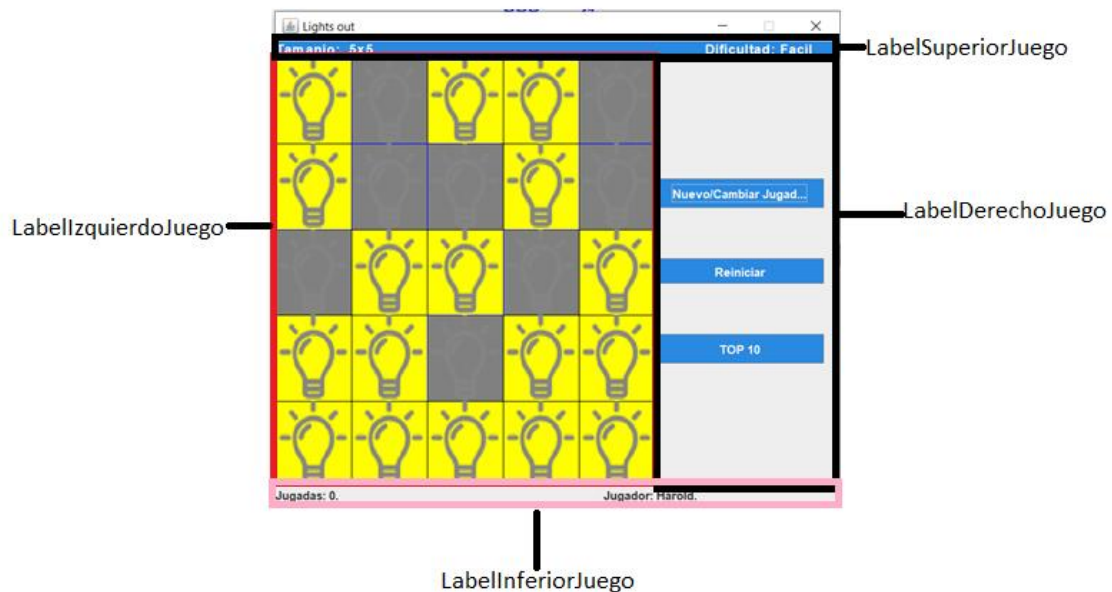
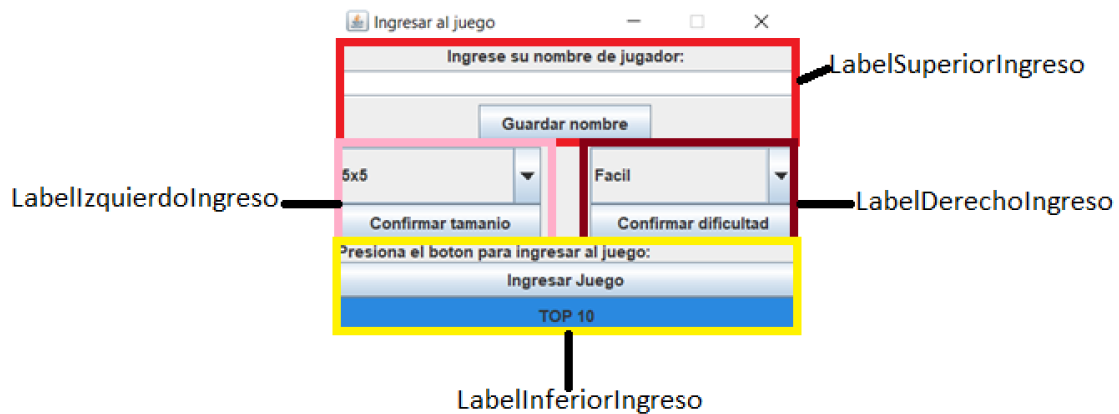
UML:

La implementación del código se puede representar con el siguiente UML:



Como se puede apreciar en el UML, cada label de las interfaces tiene su propia clase y está ligada a la interfaz correspondiente, también hay algunos botones que tienen sus interfaces aparte ya que su función al hacerles click afecta otros labels o está presente en varios labels a la vez.

Cada Label tiene como nombre su posición que ocupa en la interfaz principal, de la siguiente forma:



Carpetas:

La información se encuentra en la carpeta Taller4_LightsOut_esqueleto. Y el código se encuentra en la carpeta src/interfazDeUsuario.