

HUNDIR LA FLOTA



ANGEL HILARIO
PABLO LLORENS

INDICE

1.INTRODUCCIÓN.

2.PLANTEAMIENTO.

3.INTERFAZ GRÁFICA.

4.CONCLUSIÓN.

1.INTRODUCCIÓN.

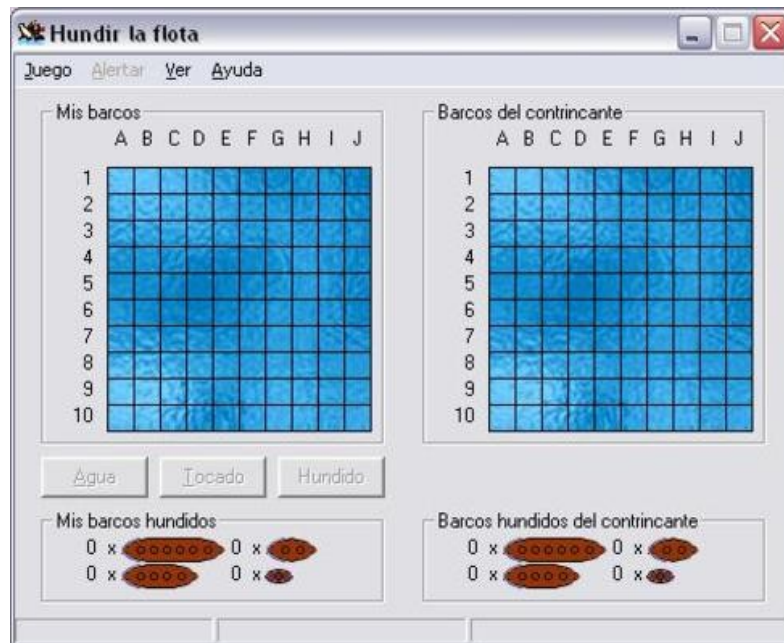
La introduccion a nuestro proyecto de diseño de interfaz es realizar un juego , ya sea su interfaz gráfica y su parte logica, es decir, tienes que desarrollar un juego al completo. El juego que vamos a realizar es Hundir la Flota ya que es un juego que tiene un parte grafica complicada , y una parte logica con cierta dificultad. Es un juego que ha sido muy jugado por lo que lo conocemos bien, o podremos realizarlo a la manera que a nosotros nos guste.

Decidimos hacer al completo este proyecto para saber de lo que somos capaces de hacer nosotros solos sin ayuda, es decir, nosotros nos lo tomamos como una prueba para evaluar nuestros conocimientos.



2.PLANTEAMIENTO.

Lo primero que hicimos es fijarnos en otros proyectos para tener una idea basica de la interfaz, y gracias a ellos tener alguna estructara para realizar y ordenar el nuestro. Una interfaz en la que nos fijamos mucho es la siguiente:

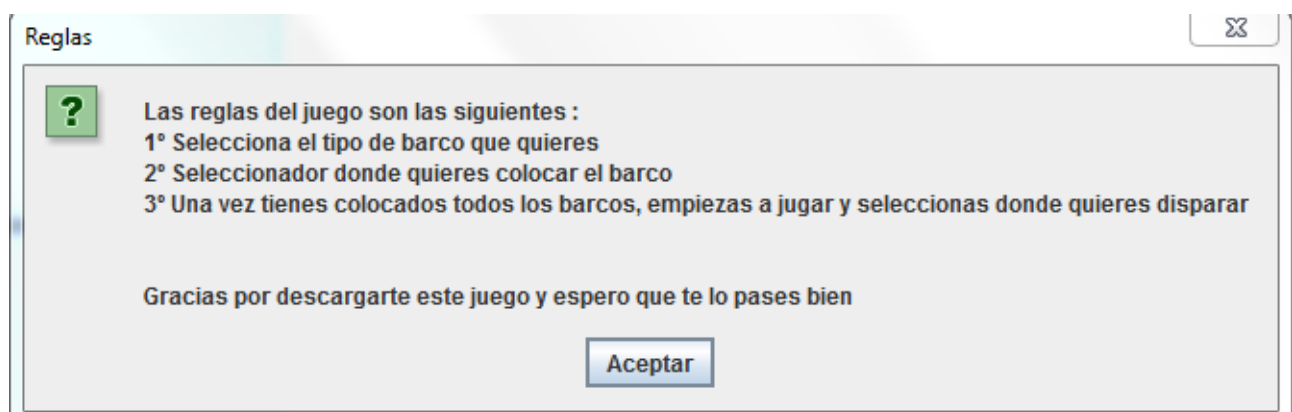


Una vez teniamos clara la estructura de la interfaz definimos ciertos puntos como:

- Menu
- Paneles
- Botones e Informacion
- Barcos.

Gracias a esta estructura la interfaz grafica esta clara, y se podia entender a simple vista sin tener que haberlo visto previamente.

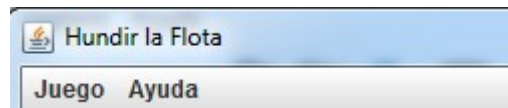
Y si tienes alguna duda hemos creado en el menu una opcion que es reglas.



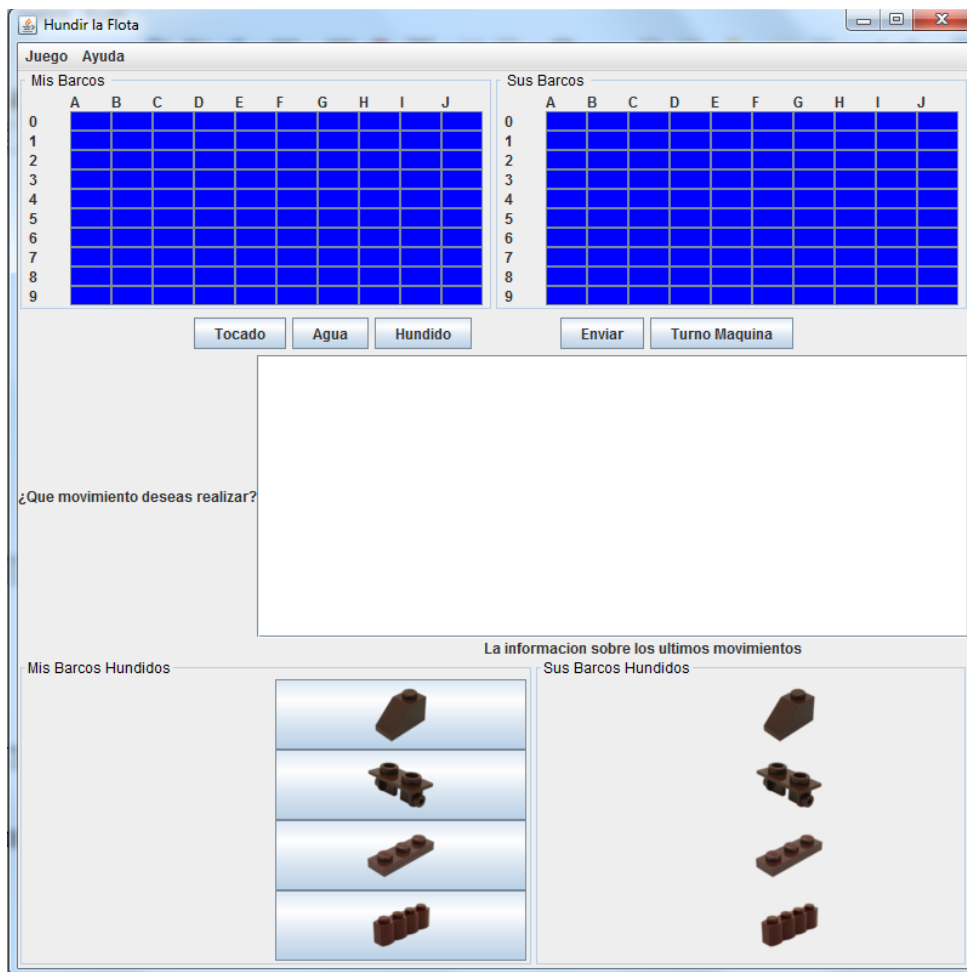
3.INTERFAZ GRÁFICA.

La interfaz grafica consta de un Menu en el que hay dos opciones:

- Juego (Puedes reiniciar el juego)
- Ayuda (En el que puedes salir, y puedes ver las reglas del juego)



El resto de la interfaz es un panel con un layout de tipo BoxLayout que tiene como característica Page.Axis, es decir, ordenada los componentes de arriba hacia abajo.



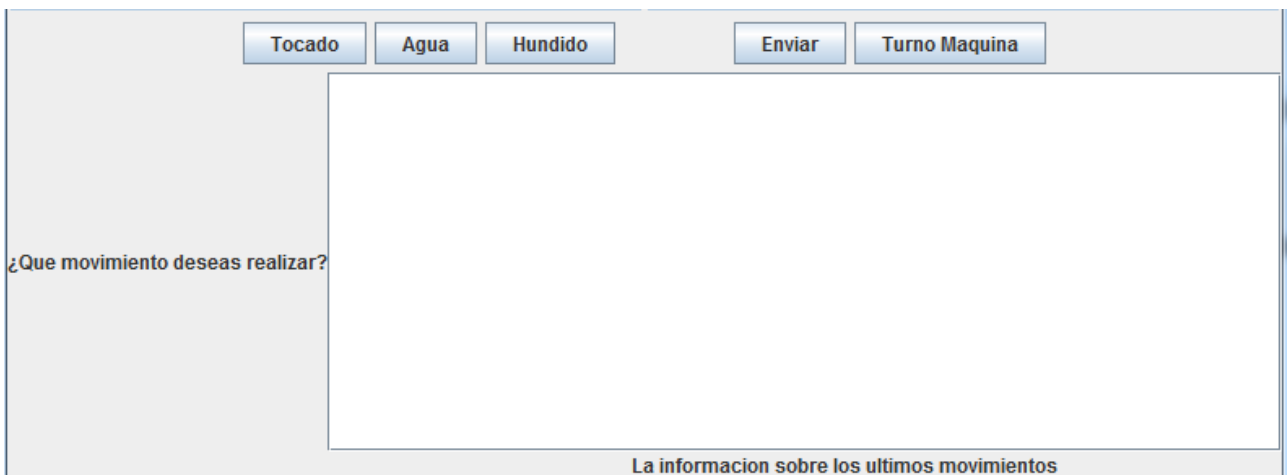
Dentro del panel principal, hay una serie de paneles que contienen otros paneles.

El primer panel de todos es un BorderLayout que está compuesto por lo siguiente:

- MisBarcos (Panel con layout tipo GridLayout de 11*11)
- SusBarcos (Panel con layout tipo GridLayout de 11*11)



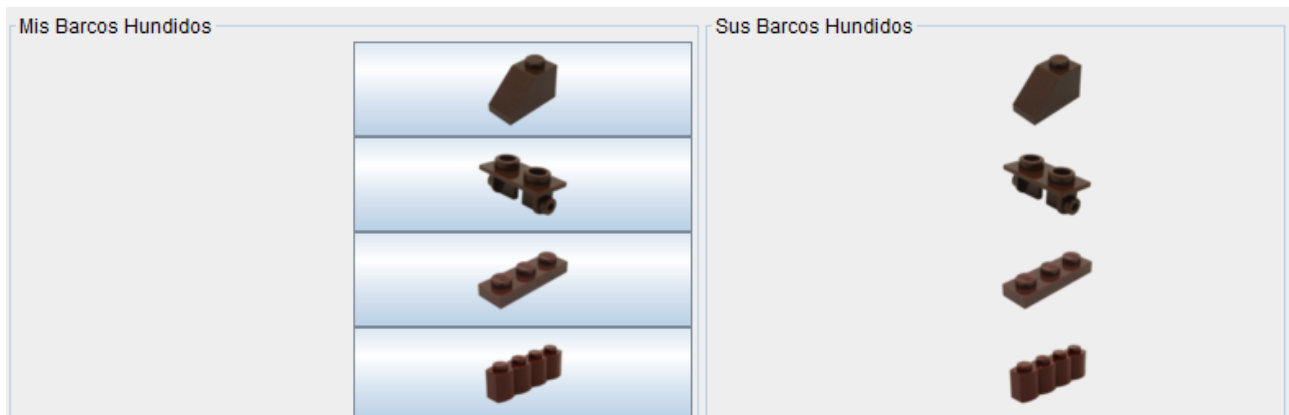
El siguiente panel es un panel que está compuesto por otros paneles.



Dentro de este panel hay varios paneles

- El panel de los botones que tiene un botón detrás de otros.
- El panel en el que introduces la jugada.
- El panel en el que muestra la tirada o la información de la jugada, ya sea en tu turno o en el turno de la máquina, informa sobre todas las tiradas.

El siguiente panel que tiene la interfaz gráfica , es en la que estan los barcos y seleccionas que tipo de barco deseas añadir.



Esta compuesta por 4 ToggleButton, es el que si un ToggleButton esta seleccionado, significa que a partir de ese momento pintas de un color especifico.

- Barco 1: Color Amarillo.
- Barco 2: Color Verde.
- Barco 3: Color Rosa.
- Barco 4: Color Naranja.

4.CONCLUSIÓN

Tras la realización del proyecto nos hemos dado cuenta que hemos podido realizar muchas de las cosas , y que tenemos cierto nivel para realizar algo con cierta importancia.

Pero ahora enfocaríamos el proyecto de otra manera, porque ya tenemos las cosas mas clara, y una vez coges experiencia puedes enfocar las cosas mas clara y se miran de otra manera.

Pero ambos estamos bastantes contentos con el resultado final, a pesar de que han ido surgiendo cambios en la estructura del proyecto que han dificultado el resultado final.