

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERIA

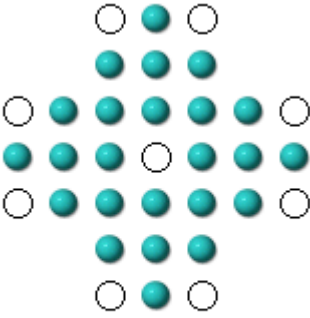
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

INTERFAZ

S12: 2021-2

Senku

El objetivo de este trabajo es programar una mini-aplicación para una versión **diamante de Senku**

 <p>SENKU DIAMANTE</p>	<p>Senku es un juego solitario de origen francés. Originalmente era llamado "un soldado" o "uno solo". El objetivo del juego es eliminar todas las piezas, dejando sólo una en el tablero, preferiblemente en el centro.</p> <p>Al inicio del juego están todos los espacios de la figura ocupados, excepto por el del centro. El jugador debe mover una pieza por vez. Las piezas sólo pueden moverse capturando mediante un "salto" sobre otra, como en las damas. Sólo se puede capturar ortogonalmente, nunca en diagonal.</p> <p>Existen muchas variantes de Senku, el que implementaremos es el Senku Diamante.</p>
---	--

La mini-aplicación debe permitir:

1. generar un tablero con la configuración estándar [(7x7)]
2. permitir hacer los movimientos
3. informar el número de movimientos y el número de piezas capturadas.
4. terminar de manera adecuada el juego cuando el usuario lo quiera (en los diferentes estilos)
5. reiniciar el juego
6. modificar los colores del tablero (inicialmente (azul - blanco))
7. modificar el tamaño del tablero (inicialmente 7 x 7) El tamaño siempre debe ser impar.
8. salvar un juego a un archivo
9. abrir un juego de un archivo

Diseño general

Presenten el bosquejo general de la interfaz de su juego.

Diseño (MVC)

Considerando el diseño de interfaz, determinen los elementos gráficos presentes. Para cada uno de ellos indique su clase y, para los contenedores gráficos, su estilo.

Diseño (MvC)

Considerando el diseño de interfaz, marquen todos los elementos activos (dos colores: programados y a programar). Para cada uno de los elementos a programar (i) defina el evento, (ii) seleccione la interfaz y el método del oyente y (iii) describa la acción.

Diseño (MVC)

Defina la clase de la capa de dominio necesaria para almacenar la información básica del modelo del juego. Incluya atributos y métodos.