

PRÁCTICA VDM 2022-23 NONOGRAMS

Resumen de la arquitectura

Módulos:

- Lógica: contiene las tres escenas del juego (menú, selección de nivel y juego) así como la clase de las Casillas (heredada de la clase GameObject) y la clase tablero.
- Engine: contiene todas las interfaces de los elementos utilizados para el correcto desarrollo del motor.
- AndroidEngine: implementa todas las interfaces del módulo Engine desarrollando los métodos para el correcto funcionamiento del juego en móvil.
- DesktopEngine: implementa todas las interfaces del módulo Engine desarrollando los métodos para el correcto funcionamiento del juego en PC.
- AndroidGame: incluye una única clase para inicializar el motor de Android y la lógica.
- DesktopGame: incluye una única clase para inicializar el motor de PC y la lógica.

Clases de los motores:

- Audio: da soporte para poder crear y utilizar sonidos.
- Button: clase para poder utilizar botones.
- Color: clase para cambiar los colores de los elementos del juego.
- Engine: clase base del motor, en la que se encuentran los getters de las partes más importantes del motor (graphics, audio, state e input).
- Font: clase para poder utilizar diferentes fuentes.
- Graphics: parte del motor encargada de crear la ventana tanto en PC como en Android (en función del motor que lo implemente) y da soporte para dibujar texto, rectángulos, imágenes, etc.
- Image: soporte para poder utilizar imágenes.
- Input: clase encargada de recoger el input registrado y guardarlo en forma de eventos en una lista que se manda a la escena activa.
- Scene: interfaz implementada por las escenas de la lógica para obligarles a tener los métodos update, render y handleInputs.
- Sound: clase que permite manejar sonidos.
- State: clase encargada de la gestión de escenas y de la ejecución de los métodos update, render y handleInputs de la escena activa.