

REENTREGA PRÁCTICA 1 VDM 2022/23

Alumnos: Álvaro Cuerva Hernández, Rubén González Ortiz, Rodrigo Tobar Guillén

Cambios realizados:

- Se ha eliminado de las escenas una referencia al motor. Para utilizar métodos de éste (como `drawRect()`), se pasa la parte gráfica del motor al método `render` de la escena (y así con todo).
- Hemos dejado en el motor un pool de imágenes y fuentes para acceder a ellas mediante el uso de claves en formato string.
- Hemos añadido la posibilidad de que el usuario del motor edite el path en el que se encuentren los assets así como la posibilidad de cambiar la resolución lógica del motor.
- Los métodos `logicToReal` y `realToLogic` estaban al revés y se han cambiado sus referencias.
- Se han refactorizado las clases `State` de tal forma que `IState` pasa a llamarse `IManagerState` y en vez de ser una interfaz es ahora una clase usada por ambos motores. Siendo `AState` y `DState` eliminados puesto que era el mismo código repetido.
- Se ha eliminado la barra de acción con el título de la aplicación en Android.
- Se ha refactorizado la clase `IButton` de tal forma que ahora los botones están compuestos por imágenes y tienen una constructora con menos parámetros.
- Ya no es necesario hacer ningún tipo de conversión (`logicToReal/realToLogic`) en la lógica. Es el motor el encargado de realizar todas las conversiones.