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.