**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.