

Estructura “Nonogramas”

Módulos de la práctica

Interfaces

El módulo interfaces contiene la estructura abstracta a partir de la cual heredan los engines y todas las clases que estos contienen (IGraphics, IImages, ISounds, IStates...).

Son estructuras que sirven para plantear las clases que sobrescriben estas dependiendo de la plataforma en la que se ejecuten.

AndroidGame

Se encarga de crear la aplicación de Android, inicializando el sistema de renderizado, motor de android y la carga de recursos. Desencadena todo el funcionamiento del AndroidEngine.

AndroidEngine

Contiene todas las clases que necesita la aplicación de Android.

AEngine

Contiene el bucle de juego y referencias al resto de clases del motor. Se encarga de procesar el renderizado, input, update de los estados y de la aplicación. Desencadena la inicialización del resto de clases que comentaremos a continuación.

AGraphics

Gestiona todo el sistema de renderizado del SurfaceView utilizando los métodos que heredan de las interfaces los sobrescribe para llamar a los métodos de este.

Se encarga de gestionar el reescalado del canvas y de todos los elementos que forman parte del canvas, manteniendo el aspect ratio de $\frac{2}{3}$.

Almage, AFont, AAudio y ASound

Contienen elementos de las librerías de Android y los gestionan a través de sus métodos.

AlInput

Gestiona el input de Android, recoge los eventos dependiendo de su tipo y los procesa.

ATimer

Gestiona el tiempo a través de updates y un deltaTime.

DesktopGame

Se encarga de crear la aplicación de Java, inicializando su sistema de renderizado (ventana de aplicación...), su motor y su carga de recursos.

Desencadena todo el funcionamiento de JavaEngine.

JavaEngine

Contiene todas las clases que necesita la aplicación de Java.

JEngine

Contiene el bucle de juego y referencias al resto de clases del motor. Al igual que el `AndroidEngine`, se encarga de procesar el renderizado, input, updates de los estados y de la aplicación para Java.

Contiene las mismas clases que hemos mencionado en el `AndroidEngine`, sobrescribiendo los mismos métodos creados en las interfaces pero para que funcionen en Java.

Logic

Contiene toda la lógica de la aplicación, como los tableros, las celdas, botones y estados del juego. Es interpretado por los engines para cargar los estados de la aplicación y manipular sus elementos independientemente del tipo de aplicación y su plataforma.

Contiene clases como:

Board

Contiene toda la información relativa al tablero, como sus celdas.

Cells

Contiene el estado de las celdas.

ResourceLoader

Código común para gestionar la carga de recursos.

Hecho por

Javier Muñoz Martín de la Sierra

Diego Castillo Sánchez

Sergio Molinero Aparicio