Switch Dash

Memoria Técnica

Sergio Gavilán Fernández [sgavil01@ucm.es](mailto:sgavil01@ucm.es)

Alejandro Villar Rubio [alvill04@ucm.es](mailto:alvill04@ucm.es)

# **Módulos**

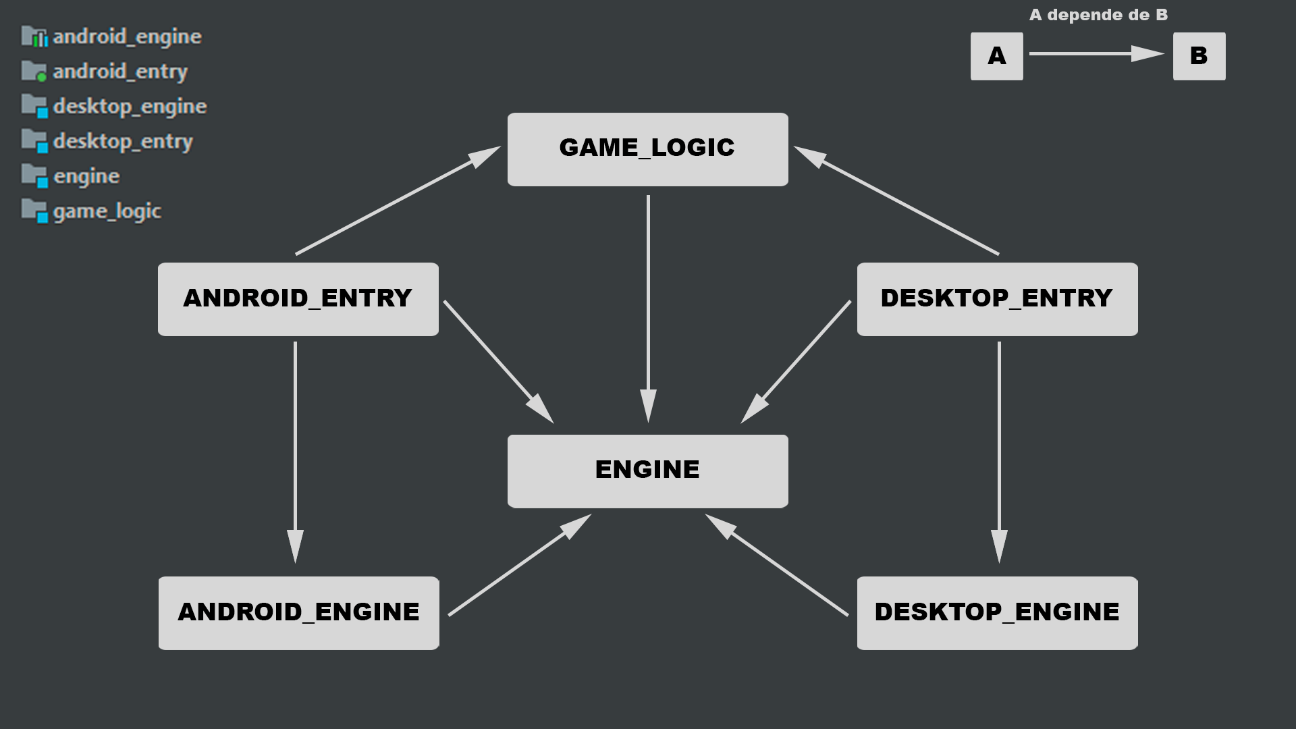
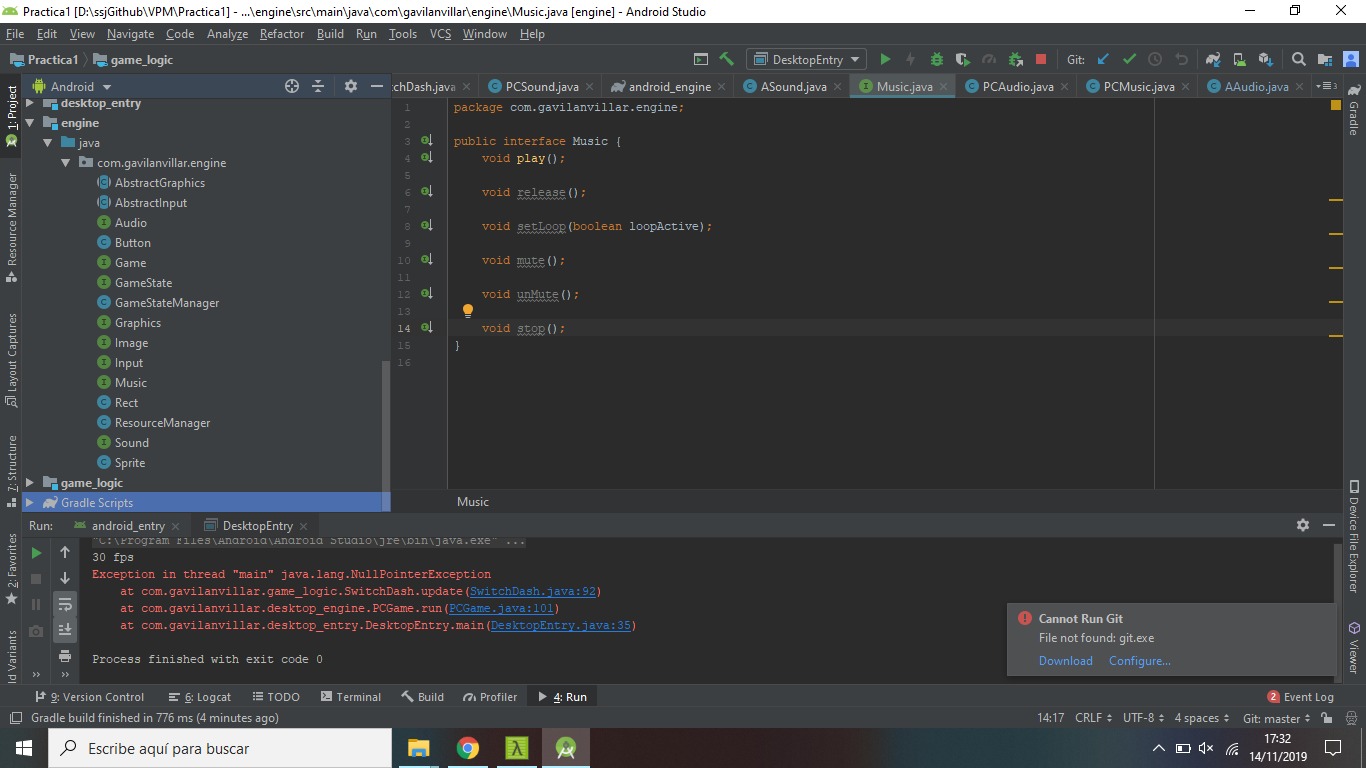


Ilustración 1. Grafo de Dependencia de Módulos

# Arquitectura

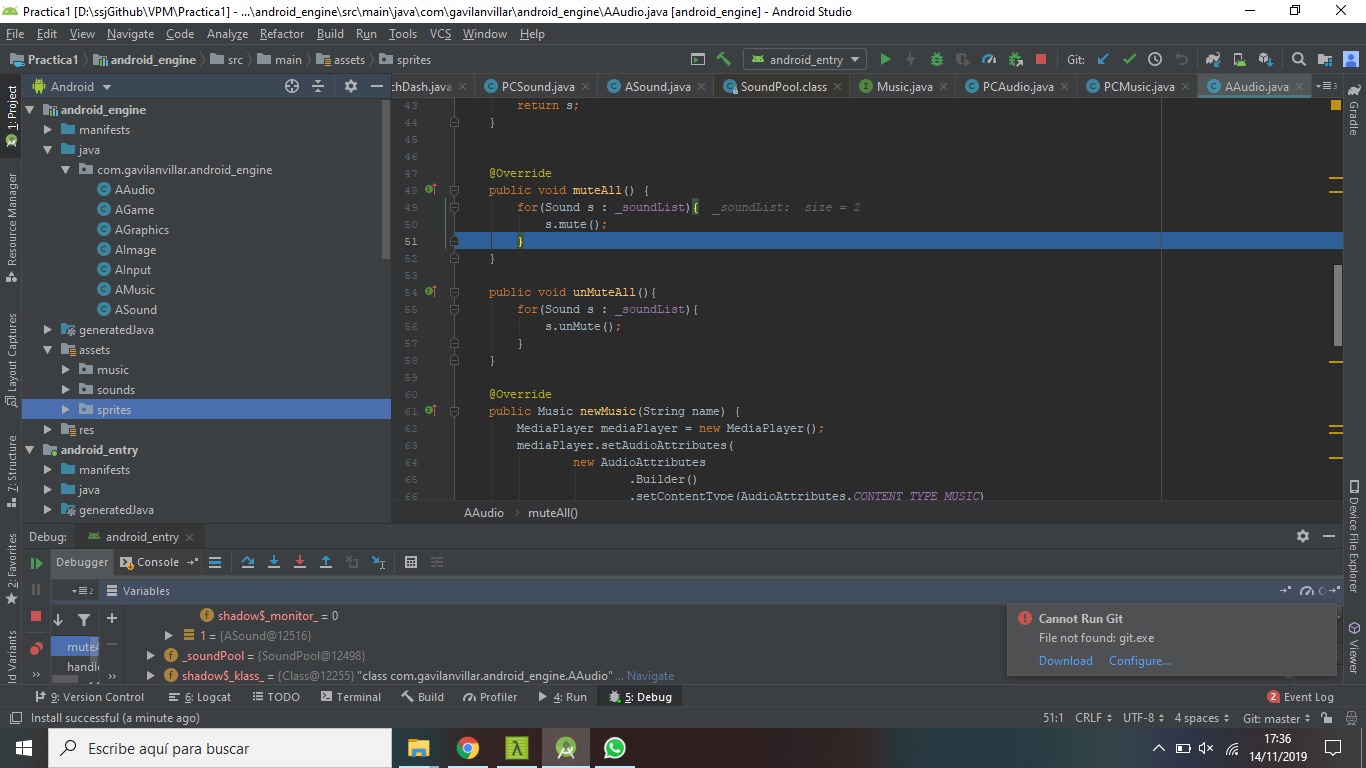
## Engine

Módulo que contiene las interfaces y clases abstractas que implementarán y heredarán, respectivamente, las clases creadas en aquellos módulos que dependerán de este mismo.

## Android Entry

Contenedor de la clase *AndroidEntry* que es el punto de entrada de Android. Es el *Activity* principal de la aplicación, que hereda de la clase *AppCompatActivity*.

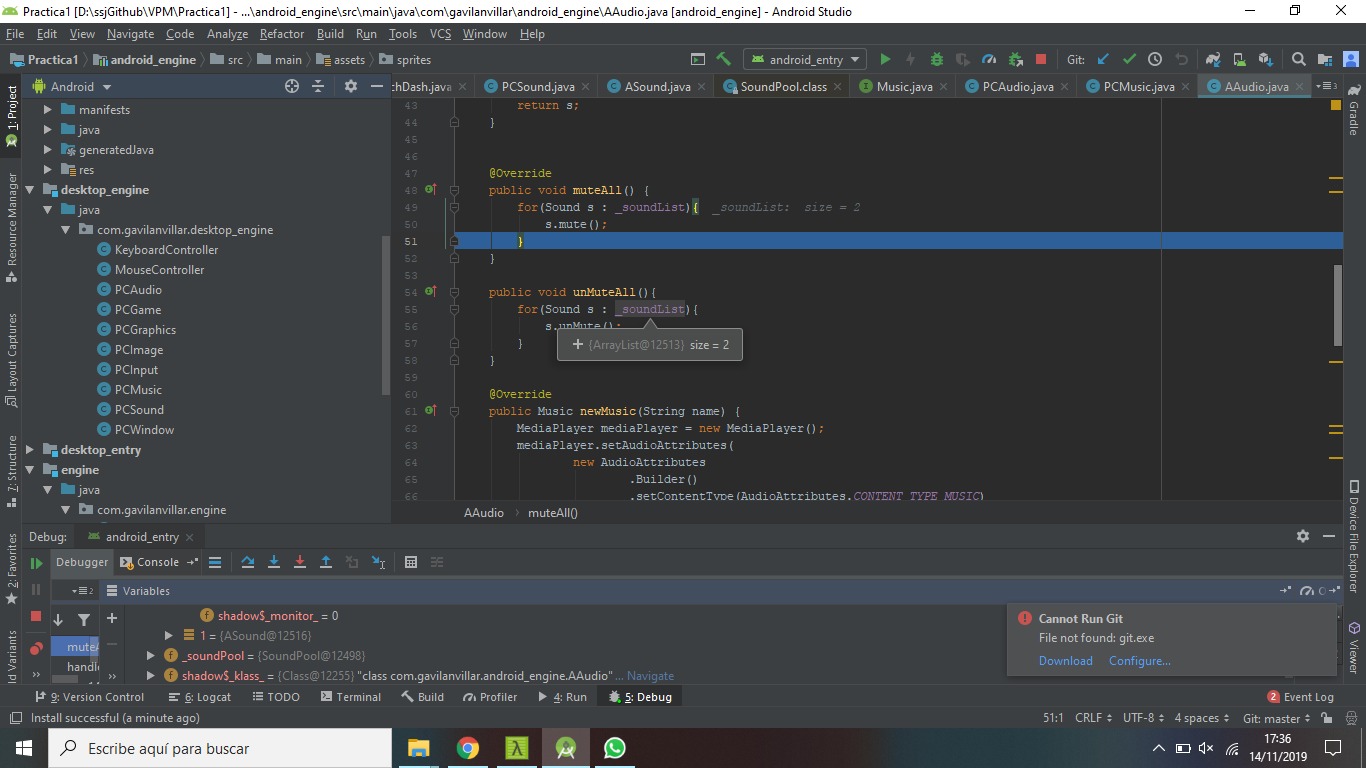
## Android Engine

Módulo con las clases que implementan y heredan las contenidas en el módulo *Engine*.

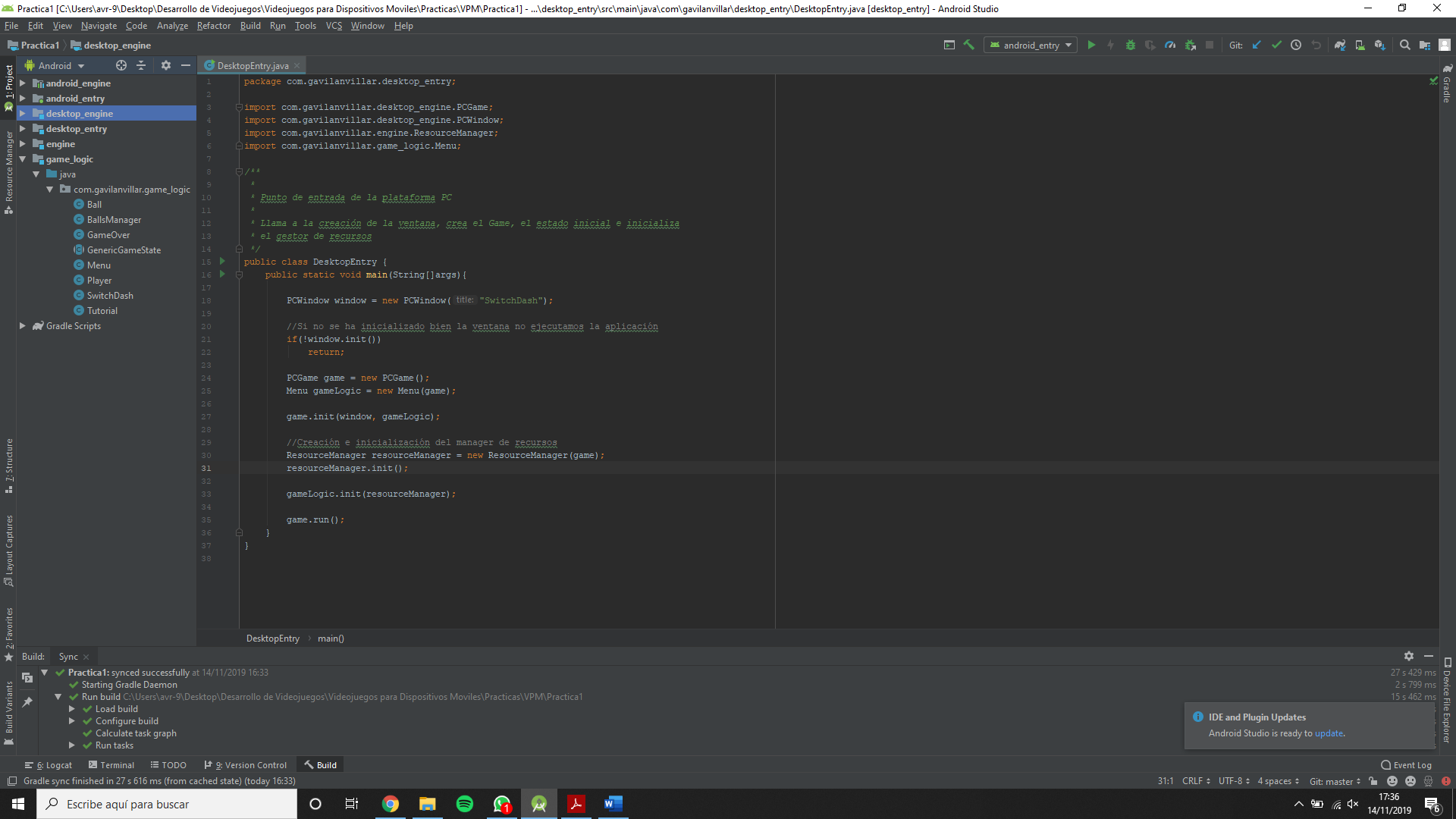
## Desktop Entry

Contenedor de la clase *DesktopEntry*, punto de entrada de la plataforma PC. Inicializa la ventana.

## Desktop Engine



## Game Logic



# Partes opcionales