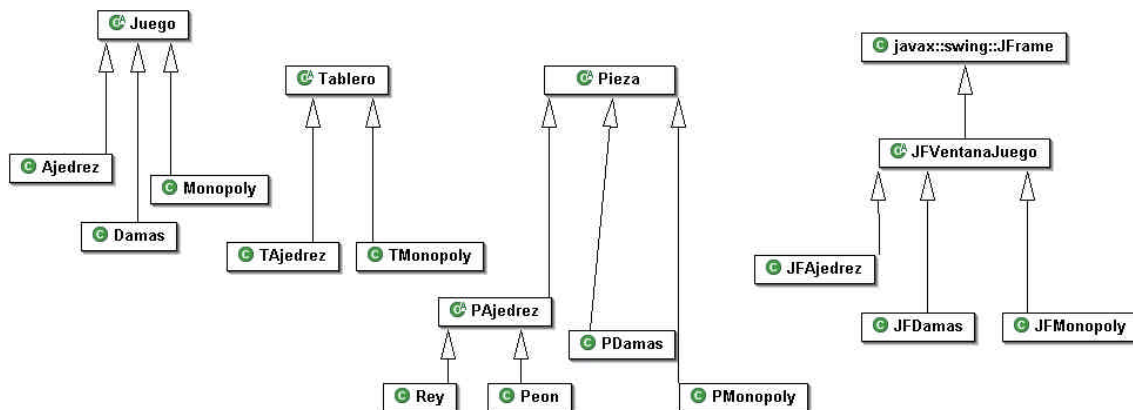


Pequeña práctica con el patrón Builder.

En las prácticas de laboratorio de los días 28 de febrero, 7 de marzo y 15 de marzo de 2006 se han implementado una serie de fábricas que, utilizando el patrón *Abstract factory*, permiten la construcción de los elementos necesarios para practicar varios juegos de mesa.

Aunque los ejemplos utilizados han variado de una clase de laboratorio a otra, la idea practicada se ilustra con la figura siguiente: se considera que para practicar un juego de mesa (Ajedrez, Damas o Monopoly) se hace necesario disponer de un conjunto de reglas del juego (representado por la clase abstracta *Juego*), un tablero (clase abstracta *Tablero*), piezas (clase abstracta *Pieza*) y una ventana para interactuar con el usuario (clase abstracta *JFVentanaJuego*, que es una especialización de *JFrame*).

Si usamos el patrón *Abstract factory*, se pueden crear tres fábricas concretas que creen el “lote” de elementos necesario para practicar cualquiera de los tres juegos mencionados.



En esta pequeña práctica se pide la implementación de las mismas funcionalidades mediante el patrón *Builder*. Se pretende construir una ventana con tres botones etiquetados *Ajedrez*, *Damas* y *Monopoly*, de manera que si el usuario pulsa *Ajedrez*, se cree el lote de objetos necesario para jugar al ajedrez: una instancia de *Ajedrez*, una instancia de *TAjedrez* (sería el mismo tablero para jugar a las damas), varias instancias de las piezas del ajedrez y una ventana de tipo *JFAjedrez* que se ponga visible.

Fechas de entrega: el martes 22 de marzo.

Esta práctica no es obligatoria, pero ayudará a subir la nota.