UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COSTA RICA

INGENIERÍA EN SISTEMAS

PROGRAMACIÓN l

PRIMER PROYECTO PROGRAMADO

ANDRÉS JIMÉNEZ LEANDRO

ANDREY BERMÚDEZ ALTAMIRANO

SEDE SAN CARLOS, JUNIO, 2016

Tabla de Contenido

[Resumen ejecutivo III](#_Toc445811389)

[Descripción IV](#_Toc445811390)

[Abstract V](#_Toc445811391)

[Objetivos VI](#_Toc445811392)

[Objetivo general: VI](#_Toc445811393)

[Objetivos específicos: VI](#_Toc445811394)

[Introducción VII](#_Toc445811395)

[Desarrollo VIII](#_Toc445811396)

[Análisis de la solución IX](#_Toc445811397)

[Resultados obtenidos X](#_Toc445811398)

[Conclusiones XI](#_Toc445811399)

[Recomendaciones XII](#_Toc445811400)

[Cronograma de trabajo XIII](#_Toc445811401)

[Referencias Bibliográficas XIV](#_Toc445811402)

[Bitácora XV](#_Toc445811403)

# Resumen ejecutivo

¿De qué se trata el proyecto?

De confeccionar un juego del ahorcado por medio del programa NetBeans, lo cual se deben de hacer líneas de códigos las cuales funcionaran para que el programa sirva a la hora de compilarlo, además se deberá comentariar sus líneas para que otra persona entienda cada función que hace dicha línea de código.

¿Qué se debe resolver en este proyecto?

En este proyecto se deberá de realizar un código el cual sirva, para así crear el típico juego del ahorcado.

¿Cuál aplicación se utilizará para la realización del proyecto?

* NetBeans: Esta aplicación es la principal, de esta utilizamos la opción java aplication, la cual nos abre una clase en la cual deberemos de crear el código para nuestro juego del ahorcado.

¿Cómo se solucionaron los problemas que intervinieron durante la creación del programa?

# 

# Descripción

La aplicación realizada es el juego del ahorcado, ¿Qué es el juego del ahorcado?, este juego se trata de adivinar una palabra aleatoria la cual debe ser adivinada por el usuario este tendrá que adivinarla ingresando la letra que él piensa que se encuentra en la palabra a adivinar, le dan una cantidad de intentos los cuales se van descontando al acabarse, aparece un muñequito ahorcado que insinúa que ya has perdido el juego y de lo contrario si ganas el muñeco no aparecerá ahorcado sino te felicitaran por haber adivinado la palabra.

En el juego del ahorcado realizado por mi persona, constará de adivinar nombre de países, frutas y colores, el cual el programa tirara una ventana con un menú el cual servirá para que elija cual categoría de palabras quiere jugar; cuando el juego de inicio sin que la persona se dé cuenta, escogerá una palabra de la categoría elegida por el usuario, luego de que lo escoge este mostrara los espacios que tiene la palabra, ósea la longitud, ahí es donde el usuario tendrá que poner a prueba su conocimiento de la categoría que eligió y así adivinar ya sea la fruta, el país o el color, este juego constara de 10 intentos, los cuales si se agotaran aparecerá un mensaje diciéndote que has perdido, de lo contrario si aciertas la palabra te felicitara por a ver adivinado la palabra a adivinar; para el proceso de este juego el usuario estará insertando las letras que crea posibles que estén en la palabra para adivinarla y así poder ganar.

# 

# Abstract

# 

# Objetivos

## Objetivo general:

* Realizar el juego del ahorcado.

## Objetivos específicos:

* Analizar el enunciado, para pensar en cómo realizar el programa.
* Solucionar los problemas, que pueden intervenir durante la realización del código.
* Realizar el juego del ahorcado en NetBeans, con el lenguaje java.

# Introducción

Este proyecto está basado en hacer el típico juego del ahorcado, por medio del programa NetBeans, en el lenguaje java; para hacer este programa se puede hacer de distintas maneras, pero cada quien tiene su lógica para poder terminar satisfactoriamente con el juego y lo demostrare cuando lo haiga concluido.

El programa NetBeans nos dará la facilidad de poder ingresar el código pensado por nosotros para poder realizar el juego, este tratará del ahorcado.

El fin de este proyecto es realizar el ahorcado y poder demostrar nuestros conocimientos y también para que pueda ser jugado por otras personas.

# Desarrollo

# 

# Análisis de la solución

# Resultados obtenidos

# 

# Conclusión

# 

# 

# Recomendaciones

# Cronograma de trabajo



# 

# Bitácora

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actividades** | **Descripción** | **Horas** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **TOTAL** | Total de horas trabajadas. |  |