UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COSTA RICA

INGENIERÍA EN SISTEMAS

PROGRAMACIÓN l

SEGUNDO PROYECTO PROGRAMADO

ANDRÉS JIMÉNEZ LEANDRO

ANDREY BERMÚDEZ ALTAMIRANO

JEYCON MORERA CORRALES

SEDE SAN CARLOS, AGOSTO, 2016

# Tabla de Contenido

[Resumen ejecutivo III](#_Toc456780925)

[Descripción IV](#_Toc456780926)

[Abstract V](#_Toc456780927)

[Objetivos VI](#_Toc456780928)

[Objetivo general: VI](#_Toc456780929)

[Objetivos específicos: VI](#_Toc456780930)

[Introducción VII](#_Toc456780931)

[Desarrollo VIII](#_Toc456780932)

[Análisis de la solución IX](#_Toc456780933)

[Resultados obtenidos X](#_Toc456780934)

[Conclusión XI](#_Toc456780935)

[Recomendaciones XII](#_Toc456780936)

[Cronograma de trabajo XIII](#_Toc456780937)

[Referencias bibliográficas XIV](#_Toc456780938)

[Bitácora XV](#_Toc456780939)

# Resumen ejecutivo

# Descripción

La aplicación realizada es el juego del buscaminas, ¿Qué es el juego del buscaminas?, este juego es de categoría pasatiempos, el juego trata de no tocar las minas que se encuentran sobre los recuadros, clicando los recuadros para ir descartando los cuadros que no contienen minas, él ira advirtiendo por medio de números los cuales ayudaran un poco a deliberar en donde con exactitud se encuentran las minas, si logra pisar todos los recuadros que no contienen minas ganara la partida e ira subiendo el tamaño de la zona de juego, de lo contrario si se destapa uno de los recuadros que tiene minas esta explotara y se perderá el juego, este tiene las opciones de destapar, marcar y desmarcar.

En el juego realizado por nosotros, se desplegará una ventana, en la cual estarán las opciones de “jugar” la cual se ejecutará el juego o “salir del juego” si se elige está el juego no se ejecutará, luego de esto se presentará una ventana, esta es para elegir con cuanto diámetro desea jugar el usuario, al realizar este paso en el main aparecerá lo que es la estructura del juego que son los cuadros, al igual la cantidad de minas que estarán en dicho juego, al pasar esto se presentara otero menú el cual tendrá las opciones de destapar, marcar y desmarcar con la opción de destapar se elegirá el recuadro deseado por medio de coordenadas las mismas tendrán números, estas estarán al lado tanto en las columnas como en las filas, para que el jugador se oriente a la hora de elegir el cuadro deseado para ir descartando los espacios que el jugador crea que no estén las minas, la opción marcar tendrá como función de marcar donde el jugador crea que se encuentra una mina y si este pisa ese recuadro no pasara absolutamente nada ya que está bloqueada por decirlo de una manera, y desmarcar será para quitar la marca donde se cree que esta la mina y así poder destapar el cuadro, sí el jugador no pisa ninguna de las minas que estarán en el espacio del juego ganara de lo contrario si pisa la mina el juego terminara y mostrara un mensaje el cual preguntara que si desea jugar nuevamente si o no.

# Abstract

# Objetivos

## Objetivo general:

* Realizar el juego del buscaminas.

## Objetivos específicos:

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

# Introducción

Este proyecto está basado en hacer el juego del buscaminas, por medio del programa NetBeans, en el lenguaje java. Este programa se puede hacer de distintas maneras, pero cada quien tiene su lógica para realizar satisfactoriamente el juego y lo demostraremos cuando lo hayamos concluido.

El programa NetBeans nos dará la facilidad de ingresar el código pensado por nosotros y de esta manera poder realizar el juego.

El fin de este proyecto es realizar el buscaminas 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



# Referencias bibliográficas

# Bitácora

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