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, el ira advirtiendo por medio de números el cual ayudara 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.

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 elegirá el recuadro deseado por medio de coordenadas, 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, sí este 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:

## Objetivos específicos:

# Introducción

# Desarrollo

# Análisis de la solución

# Resultados obtenidos

# Conclusión

# Recomendaciones

# Cronograma de trabajo



# Referencias bibliográficas

# Bitácora

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actividades** | **Descripción** | **Horas** |
| Lectura del proyecto | Comprender todo lo que debo de hacer en el proyecto. | 1 hora |
| Análisis del enunciado | Pensar en cómo realizar el programa para obtener un buen resultado. | 24 horas |
| Planteamiento de objetivos | Deliberar objetivos claros para el proyecto | 1 hora |
| Elaboración del programa | Intentando hacer el programa. | 35 horas |
| Documento escrito | Formalizando paso a paso el trabajo escrito. | 15 horas. |
| **Pruebas al programa** | Verificando que no hubieran problemas. | 7 horas |
| **TOTAL** | Total de horas trabajadas. | 83 horas |