



UNIVERSIDAD DE MARGARITA

ALMA MATER DEL CARIBE

VICERRECTORADO DE EXTENSIÓN

DECANATO DE INGENIERÍA

ESTRUCTURA DE DATOS S-01

INFORME PROYECTO 1: SUIKA GAME

PROFESOR:

CESAR REQUENA

REALIZADO POR:

ADRIANO. ROBATI. C.I. 30.728.825

PEDRO. PAN. C.I.29.914.863

CARLOS. GARCÍA. C.I.30.065.517

JUAN. GARCÍA. C.I.30.707.234

EL VALLE DEL ESPÍRITU SANTO, 26 DE FEBRERO DE 2024

Al momento de comenzar con el proyecto, se revisaron los lineamientos a seguir para el desarrollo del código; con lo cual se inicio con la creación de una clase main “SuikaGame”, el cual se utiliza para llamar a todos los métodos creados dentro del programa.

Luego se creó la clase del panel de juego “PanelJuego”, en donde se le establecen las características básicas del panel, como el tamaño, el color; y a su vez, dentro de esta clase se llaman métodos de otras clases existentes en el programa.

Se continuó con la creación de una clase llamada “ManejadorJuego”, en donde se definen varias cosas como el área de juego, puntuación, siguiente y ciclo de frutas; también se creó un método que permite que aparezca una fruta entre las primeras cinco al azar dentro del área de juego.

Luego se creó la clase “Nodo” con sus métodos getters y setters; y a su vez su respectiva clase “ListaFruta” con sus métodos de agregación y eliminación de frutas, también de verificar si se encuentra vacía la lista.

Después se crea la clase “Fruta”, la cual adopta la forma rectangular y se le agregan métodos para adoptar imagen y adaptarla al tamaño de cada bloque respectivamente, las colisiones con el área de juego, y el tema del movimiento (hacia los lados y la caída), es decir que se vaya refrescando a medida de que cae.

Se continuó con la creación de una clase llamada “KeyHandler” el cual, permite el acceso al movimiento horizontal de la fruta mediante las teclas A y D (derecha e izquierda respectivamente).

Luego se agregaron las imágenes de cada una de las frutas (dátil, cotoperi, mamey, cereza, pumalaca, kiwi, parchita, mango, coco, patilla), y se crearon todas sus clases correspondientes, en donde a cada una se le asigna su imagen, y a su vez se escala su tamaño correspondiente.