# PRÁCTICA 3 Diseño e implementación de un sistema gráfico

# Plantilla para la descripción de la aplicación

### Personas que forman el grupo de prácticas

Nombre de Alumno: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nombre de Alumno: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nombre de la Aplicación: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### Descripción

**(sustituir estos párrafos sombreados por vuestra descripción)**

Describir la aplicación que se va a realizar y cuál va a ser su funcionalidad. Si se va a realizar una aplicación basada en otra existente, por ejemplo, voy a hacer el juego ‘tal’, incluir una captura de pantalla de ese juego y que funcionalidad concreta se va a incluir (posiblemente el juego original incorpore muchos aspectos que no se van a incluir en vuestra versión).

Se puede separar la funcionalidad en dos apartados:

1. Funcionalidad mínima que se va a incluir
2. Funcionalidad extra que se incluirá si da tiempo.

### interacción

**(sustituir estos párrafos sombreados por vuestra descripción)**

Indicar cómo se va interactuar con la aplicación. Por ejemplo, supongamos un juego para jugar al ajedrez. Habría que indicar si para mover una pieza se va a pinchar y arrastrar con el ratón, o se va a pinchar la pieza y entonces se van a iluminar los escaques donde podría moverse esa pieza para que se haga clic en el que se desea.

La idea de este documento es que tengáis las cosas bastante pensadas antes de poneros a desarrollar. El ir pensando las cosas ‘sobre la marcha’ sería una mala estrategia que os consumiría bastante tiempo.

No obstante, se van a permitir cambios puntuales sobre lo inicialmente previsto, siempre que estén justificados.