

LÓGICA DE
PROGRAMACIÓN

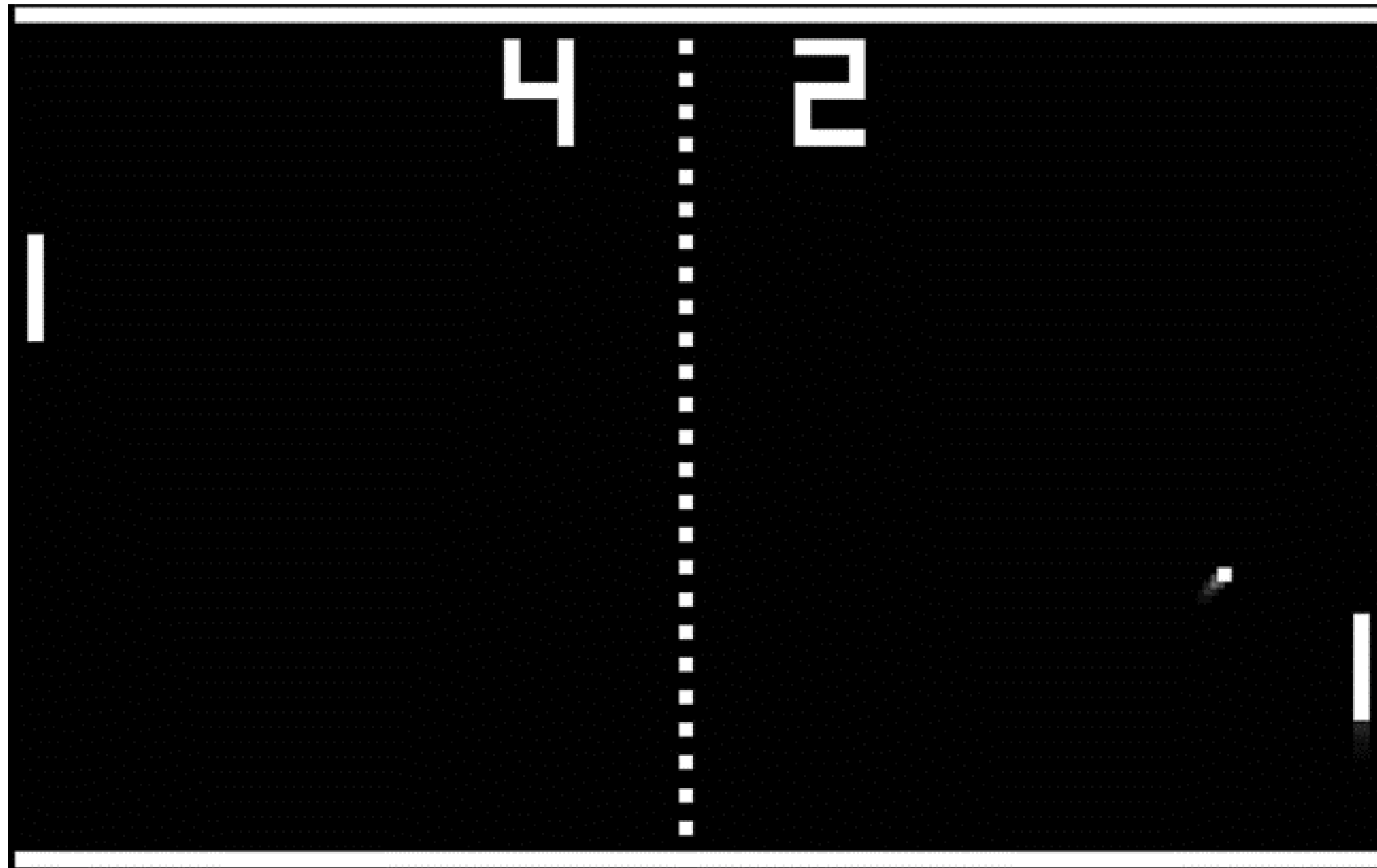
EVALUACIÓN EN
CONTACTO CON EL
DOCENTE

ALEXIS MELO

C R O N O G R A M A D E L P R O Y E C T O

Semana	Unidad / Tema	Actividades Académicas	Trabajo Autónomo	Seguimiento y Evaluación	Producto / Evidencia
Semana 1	Unidad 1 – Tema 1	Análisis del problema y definición del proyecto	Investigación de diagramas de flujo y arquitectura de software. Selección del videojuego Pong como sistema a desarrollar. Identificación de funcionalidades principales.	Validación del alcance del proyecto por parte del docente.	Documento de análisis inicial.
Semana 2	Unidad 1 – Tema 2	Diseño funcional del sistema	Elaboración de diagramas de flujo (diagrama general del sistema y diagrama de colisiones).	Retroalimentación y aprobación de diagramas.	Diagramas funcionales aprobados.
Semana 3	Unidad 2 – Tema 3	Configuración del entorno de desarrollo	Creación del repositorio en GitHub. Configuración del entorno Python. Estructuración inicial del proyecto.	Revisión de la correcta configuración del entorno.	Repositorio creado y estructurado.
Semana 4	Unidad 2 – Tema 4	Desarrollo inicial del software	Implementación de la ventana gráfica, paletas, pelota y estructura del bucle principal.	Evaluación del avance de codificación.	Primera versión funcional del juego.
Semana 5	Unidad 3 – Tema 5	Implementación de funcionalidades	Desarrollo del sistema de puntuación y línea central del juego.	Evaluación formativa del progreso.	Juego con sistema de puntaje implementado.
Semana 6	Unidad 3 – Tema 6	Integración de mejoras	Implementación de funciones de pausa y reinicio. Corrección de errores detectados.	Retroalimentación técnica del docente.	Versión estable del juego.
Semana 7	Unidad 4 – Tema 7	Pruebas y documentación	Pruebas finales del sistema. Organización del código. Actualización del README. Grabación del video explicativo.	Validación final antes de la entrega.	Proyecto listo para entrega final.
Semana 8	Unidad 4 – Tema 8	Entrega del proyecto integrador	Publicación definitiva en GitHub y entrega del enlace correspondiente.	Evaluación final del proyecto.	Software funcional entregado.

S O F T W A R E S E L E C C I O N A D O : A T A R I P O N G



PERMITE APLICAR CONCEPTOS DE:

- CONCEPTOS DE INTERACCIÓN
- CONTROL DE EVENTOS
- LOGICA DEL JUEGO
- ARQUITECTURA DE SOFTWARE

SOLUCIÓN DEL PROBLEMA:

- PERMITE LA INTERACCIÓN DE LOS ACTORES (JUGADORES) EN TIEMPO REAL
- PARTIDAS CONTROLADAS CON REGISTRO DE PUNTAJE
- ESTADOS DE JUEGO Y EXPERIENCIA SENCILLA

DIAGRAMA DE CASO DE USO

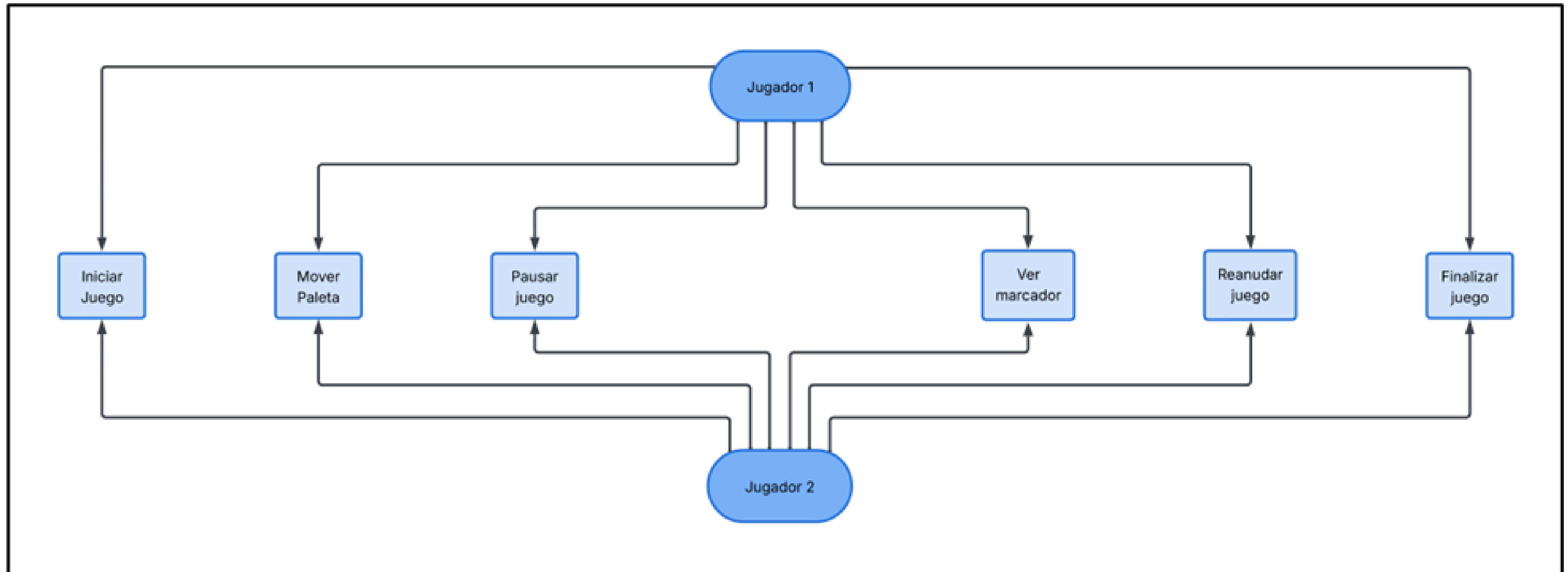


DIAGRAMA DE ARQUITECTURA DEL SOFTWARE

