

Informe Detallado - Proyecto Tiro al Blanco

Josttin Stevan Mendez y David Santiago Hernández

Facultad de Ingeniería, Fundación Universitaria Compensar

Programación Orientada a Objetos

Carlos Manuel Romero Rojas

14 de noviembre de 2023

Bogotá D.C., Colombia

Tabla de contenido

Tabla de contenido	2
Informe del Proyecto Tiro al Blanco	1
Introducción	1
Estructura del Proyecto:	1
Manual de Usuario	1
1. Interfaz de Instrucciones:	1
2. Bienvenida y Jugadores:	1
3. Tablero de Tiro:	2
4. Interfaz de Puntuación:	2
5. Créditos:	2
Entregables.....	2
1. Demostración Funcional	2
1.1. Documentación	2
Conclusión	3

Informe del Proyecto Tiro al Blanco

Introducción

El proyecto "Tiro al Blanco" es un juego de destreza que desafía la puntería de los jugadores a través de lanzamientos en un tablero específico. Desarrollado en Java utilizando la interfaz gráfica Swing, el juego permite a los jugadores competir por puntos basados en la precisión de sus lanzamientos.

Estructura del Proyecto:

El código está organizado de manera modular con una clara separación de clases y paquetes según su funcionalidad.

Manual de Usuario

1. Interfaz de Instrucciones:

Antes de comenzar el juego, el usuario debe familiarizarse con las instrucciones proporcionadas en esta interfaz.

2. Bienvenida y Jugadores:

Configuración de nombres de jugadores con opción de utilizar nombres predeterminados.
Botón Jugar: Inicia el juego y lleva al usuario a la interfaz del tablero.

3. Tablero de Tiro:

- Muestra el tablero donde se llevarán a cabo los lanzamientos.
- Nombres de Usuarios: Muestra los nombres de los jugadores.
- Botón "Lanzar": Inicia el proceso de lanzamiento.
- Botón "Siguiente": Permite pasar al siguiente jugador después de completar lanzamientos.
- Rondas y Puntuación: Explica la mecánica de las rondas y la acumulación de puntos.

4. Interfaz de Puntuación:

Muestra los puntos obtenidos por cada jugador al final de todas las rondas. Botón "Créditos": Permite acceder a la información sobre los creadores del juego.

5. Créditos:

Proporciona información sobre los desarrolladores del juego.

Entregables

1. Demostración Funcional

Se realizará una demostración funcional del sistema, con énfasis en el manejo de eventos y la interactividad del juego.

1.1. Documentación

- Diagrama UML de Clases: Representación visual de las clases y sus relaciones.
- Informe (máximo 3 páginas): Descripción detallada del diseño y funcionamiento del juego.

- Manual de Usuario (máximo 2 páginas): Guía detallada para el usuario sobre cómo jugar y utilizar el juego.

Conclusión

El proyecto "Tiro al Blanco" ofrece una experiencia interactiva y emocionante, desafiando la destreza de los jugadores. La estructura modular del código y la clara separación de responsabilidades facilitan su comprensión y mantenimiento. ¡Disfrute del juego y demuestre su puntería!