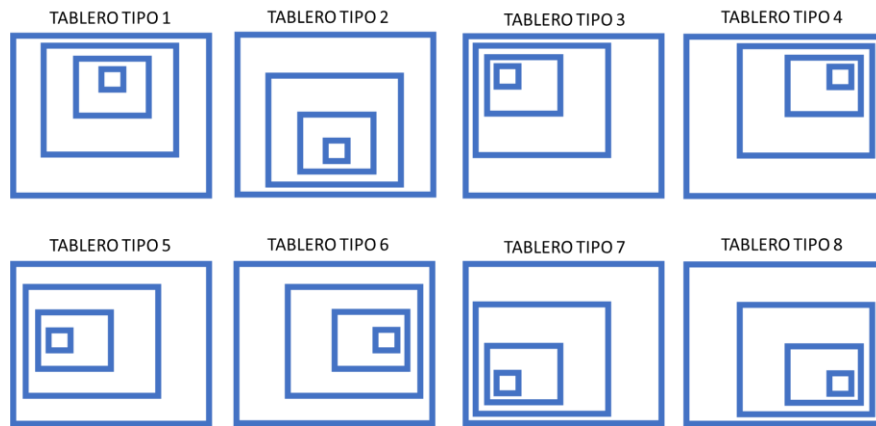


Proyecto TAB

Los estudiantes deberán desarrollar el juego de tiro al blanco en un tablero definido para cada grupo y en el cual deben tener en consideración los siguientes parámetros básicos:

- Lógica del juego: El juego consistirá en realizar lanzamientos a un tablero creado mediante interfaz gráfica (la forma del tablero se asignará por grupo y tendrá 4 niveles de precisión).
- Los lanzamientos se realizarán oprimiendo **dos teclas** (que asignaré yo a cada grupo) **MÚLTIPLES VECES**. La precisión de cada lanzamiento dependerá de la cantidad de veces que se opriman dichas teclas en 5 segundos; entre mas veces sean oprimidas, el lanzamiento deberá verse en la pantalla de forma aleatoria pero con mayor precisión, lo cual implica que si oprimo las teclas una vez (por ejemplo), el resultado deberá ser ***muy poco*** preciso, pero si por el contrario, logro oprimir las teclas 10mil veces en dichos 5 segundos, entonces mi lanzamiento ***será mas*** preciso y acertado. Recordar que el lanzamiento debe poder verse en pantalla y de forma diferente para cada jugador
- Por cada ronda los jugadores podrán hacer 2 lanzamientos y al final ganará aquel jugador que sume mas puntos (UDS DEFINEN CUANTOS PUNTOS SE DARÁN POR CADA NIVEL DE PRECISIÓN)
- Los tipos de tablero posibles que asignaré por grupo serán:



- El tablero se asignará con forma diferente para cada grupo y un número de jugadores específico (ESPECÍFICO por grupo).
- Interfaz gráfica: Se manejará en Swing y debe tener vistas MÍNIMO para:
 - Ingresar datos de los jugadores (en un formulario).
 - Mostrar datos de los jugadores
 - Interfaz del juego que claramente muestre el tablero y las movidas hechas por cada jugador (LOS LANZAMIENTOS DE CADA JUGADOR DEBERÁN IDENTIFICARSE DE FORMA DIFERENTE EN EL TABLERO)
 - Sección con los datos de los creadores del juego
 - La interfaz gráfica debe ir en un paquete diferente

Debe haber una clara definición y separación de clases y paquetes según funcionalidad

Entregables:

- Demostración funcional de todo el sistema (con manejo de eventos) y sustentación del código por parte de alguno de los integrantes o de ambos (a capricho mio)
- Interfaz gráfica funcional y de buen aspecto
- Documentación: Diagrama UML de clases, informe (máximo 3 pags.) y manual de usuario (máximo 2 pags.)

PLAZO MÁXIMO DE ENTREGA EL 15 DE NOVIEMBRE DE 2023