**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](#_Toc150831900)

[Informe del Proyecto Tiro al Blanco 1](#_Toc150831901)

[Introducción 1](#_Toc150831902)

[Estructura del Proyecto: 1](#_Toc150831903)

[Manual de Usuario 1](#_Toc150831904)

[1. Interfaz de Instrucciones: 1](#_Toc150831905)

[2. Bienvenida y Jugadores: 1](#_Toc150831906)

[3. Tablero de Tiro: 2](#_Toc150831907)

[4. Interfaz de Puntuación: 2](#_Toc150831908)

[5. Créditos: 2](#_Toc150831909)

[Entregables 2](#_Toc150831910)

[1. Demostración Funcional 2](#_Toc150831911)

[1.1. Documentación 2](#_Toc150831912)

[Conclusión 3](#_Toc150831913)

# 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!