



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DE AGUASCALIENTES

# Proyecto Final2

“Juego Tipo Sigue el Ritmo en JAVA”

Departamento de Sistemas Electronicos

Materia: Programacion III

Maestro: Jose De Jesus Palos Garcia

Grado y grupo: 4ºA

Fecha de entrega: Lunes 10 de junio de 2024

Alumnos:

Ariel Emilio Parra Martínez ID: 280862

Miguel Angel Batres Luna ID: 350553



Universidad autónoma  
de Aguascalientes.

Centro de Ciencias  
Básicas

Ingeniería en Sistemas  
Computacionales

Aguascalientes,  
Aguascalientes.

# Cronograma de actividades

## **semana 0, del 10 al 12 de abril**

La semana donde se deajo el proyecto la consideraremos la base logistica del proyecto, creando un repositorio en Github para trabajar en conjunto, creando el cronograma de actividades, creando y llenando partes del documento donde se definira la base del proyecto.

En cuestion de codigo empezaremos con el esqueleto del proyecto creando las clase "menu", tambien implementaremos los fondos de menus y el movimiento entre menus.

## **semana 1, del 15 al 19 de abril**

La primer semana de vacaciones, empezaremos la logica del menu de configuracion donde el usuario podra configurar el tamano de la ventana y el volumen.

## **semana 2, del 22 al 26 de abril**

La segunda semana de vacaciones implentaremos las variables globales que se usaran el juego principal

## **semana 3, del 29 de abril al 3 de mayo**

La primer semana regresando, se hara la primer entrega donde entregaremos este documento junto con las caracteristicas del proyecto, finalizaremos las configuraciones.

## **semana 4, del 6 al 10 de mayo**

Continuaremos con el modo de un jugador e implementaremos la logica del editor de niveles donde cargaremos una cancion, habra botones de control y se eligira el tiempo donde poner las teclas de juego.

## **semana 5, del 13 al 17 de mayo**

Se hara la segunda entrega de avance del proyecto a un aproximado del 30% el dia 13

## **semana 6, del 20 al 31 de mayo**

Se avanzara el juego

## **semana 7, del 3 al 7 de junio**

Se realzaran los detalles finales

## **Lunes 10 de junio**

Entregaremos proyecto terminado con puntos mencionados cubiertos

# Características

**Modo de juego:** esta el menu principal del cual puedes irte a configuracion, editor, juego o salir.

El modo juego es el juego de un solo jugador por el momento

**Temas:** musica rock, por el momento tenemos cancion.wav stephen de foo fighters

**Instrumentos:** las teclas seran notas de la guitarra como en guitarhero

**Escenarios:** cada nivel tendra su fondo de pantalla

## Logica del Proyecto

### Jerarquia de clases

#### Juego:

1. Inicialización y configuración del juego
2. Gestión de eventos de teclado
3. Reproducción de audio
4. Dibujo de la interfaz del juego
5. Control de volumen
6. Parar, pausar y reanudar el sonido
7. Creación de elementos visuales (botones)
8. Manejo de la interfaz gráfica (Layouts y GridBagConstraints)

#### Menu:

1. Creación de la interfaz gráfica
2. Gestión de paneles
3. Configuración de componentes gráficos
4. Manejo de eventos
5. Carga de imágenes
6. Gestión de sonido
7. Gestión de pantalla completa
8. Gestión de redimensionamiento
9. Interacción con otros componentes

#### Main:

Activa el menu

secuencia de pantalla

Menu principal -> configuracion, editor,juego( juego tendra un jugador o multijugador)

## Investigacion

Links:

<https://stackoverflow.com/questions/11570356/jframe-in-full-screen-java>