lzOu u



**Proyecto Final2**

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.**

**“Guitar Hero”**

# Cronograma de actividades

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

La semana donde se dejo 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, las teclas de juego,etc. Donde se leera y escribira a un archivo .conf, de donde el programa tomara variables globales.

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

La segunda semana de vacaciones 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 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 y esperamos terminar el editor de niveles para poder empezar la logica del modo de un jugadorl

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

Continuaremos con el modo de un jugador

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

Se hara la segunda entrega de avance del proyecto a un aproximado del

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

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

###### Lunes 10 de junio

Entregaremos proyecto terminado con puntos mencionados cubiertos

# Caracteristicas

Modo de juego:

Temas:

Instrumentos:

Escenarios:

# Logica del Proyecto

### Jerarquia de clases

###### **Clase Menu:**

* Esta clase es la principal y gestiona la creación y el funcionamiento del menu principal.
* Se inicializa creando una ventana JFrame llamada "Menu" con un tamaño predeterminado de 400x300 píxeles.
* Se utiliza un CardLayout para manejar diferentes paneles de forma que solo uno de ellos sea visible a la vez.
* Se cargan dos imágenes de fondo diferentes, una para el menú principal y otra para la configuración.
* Se crean los paneles para el menú, la configuración y el juego, y se añaden al CardLayout.
* Se añaden botones para navegar entre los paneles y realizar acciones como iniciar el juego, ir a la configuración o salir del programa.

Diagrama de flujo

Secuencia de pantallas

###### Clase Juego:

* Esta clase extiende JPanel, lo que implica que puede ser utilizado como un panel dentro de la interfaz gráfica.
* Tiene un atributo volumen que indica el nivel de volumen de los sonidos.
* También tiene una lista clips para almacenar los clips de sonido que se reproducen.
* En el constructor, inicializa la lista de clips.

# Investigacion

Links:

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