lzOu u



Departamento de Sistemas Electronicos

Materia: Programacion III

Maestro: Jose De Jesus Palos Garcia

Grado y grupo: 4ºA

Fecha de entrega: martes 19 de marzo de 2024

Alumnos:

Ariel Emilio Parra Martínez ID: 280862

Miguel Angel Batres Luna ID: 3

**Proyecto Final2**

**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 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

Diagrama de flujo

Secuencia de pantallas