

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE TECAMAC

RUBRICA UNIDAD 1

PARA OBTENER EL TITULO DE

INGENIERIA EN SOFTWARE

PRESENTA

FLORES MORALES ARIATNA JANETTE

GONZALES CARAPIA RAUL

ROMERO PADILLA FRANCISCO OMAR

RUIZ PALMA EMILIANO

VAZQUEZ LARIOS DANIELA

MATERIA:

PROGRAMACION VISUAL

ASESOR ACADEMICO

MTRO. EMMANUEL TORRES SERVIN

GRUPO:

5322IS

INDICE

| | |
|----------------------------|----|
| PORTADA..... | 1 |
| INDICE..... | 2 |
| INTRODUCCION..... | 3 |
| MAQUETA GRAFICA..... | 5 |
| MOCKUP..... | 6 |
| LISTA DE COMPONENTES | 9 |
| MAPA CONCEPTUAL..... | 11 |
| RUBRICA..... | 12 |

INTRODUCCION

Sinopsis del juego.

En el año 2030 la humanidad se encuentra en una guerra contra seres de origen extraterrestre, donde una flota de barcos se ve obligada a combatir con una armada de origen desconocido con el objetivo de descubrir y frustrar los planes destructivos de la raza alienígena. Su objetivo de esta raza es aprovecharse de los océanos del planeta tierra para utilizarla como una fuente de energía para estos alienígenas, a lo cual a la larga esto acabara destruyendo al planeta tierra.

Nuestro objetivo como jugador será destruir e impedir que la raza alienígena consiga su objetivo.

Descripción

Tableros

Los jugadores manejaran dos tableros que representaran zonas diferentes del mar abierto y una de tiro (La propia del jugador y la contraria).

En el primer tablero el jugador colocara sus barcos en los diferentes espacios de su tablero, mientras que en el segundo tablero el jugador se registraran los tiros propios contra el otro jugador, donde se diferenciara los impactos dados ya sea en el agua o en el barco rival, al tiempo que el jugador ira deduciendo la posición de los barcos rivales

Naves (Barcos)

Al comenzar cada jugador tendrá un total de 5 barcos que irán acomodando en diferentes posiciones a lo largo del tablero principal.

Desarrollo del juego

Una vez todas las naves han sido posicionadas, se inicia una serie de rondas. En cada ronda, cada jugador en su turno «dispara» hacia la flota de su oponente indicando una posición (las coordenadas de una casilla), la que registra en el segundo tablero.

Cada jugador referenciará en ese segundo tablero, de diferente manera y a su conveniencia, los disparos que han caído sobre una nave oponente y los que han

caído al mar: en la implementación del juego, pueden señalarse con una cruz los tiros errados y con un círculo los acertados a una nave.

Fin de la batalla (Fin del juego)

Hay ganador: quien destruya primero todas las naves de su oponente será el vencedor

El juego acabara una vez que el jugador haya derribado las naves enemigas o en consecuencia el rival haya destruido todas las naves del jugador.

EXPLICA QUE ES LA MAQUETA GRAFICA (MOCKUPS) Y SU IMPORTANCIA

Maqueta grafica (mockups)

¿Qué es?

Un mockup es la representación del prototipo del proyecto que se va a realizar, montaje gráfico y digital de una maqueta escala para una idea o concepto, este montaje fotográfico tiene como finalidad la visualización previa de un diseño antes de producirlo en su formato final.

Las maquetas se utilizan en la fase de diseño inicial para visualizar ideas y conceptos en el contexto del diseño web e incluyen la estructura de navegación, el sitio y elementos de diseño en detalle. Los mockups pueden ser plantillas producidas con programas de edición de imágenes sin funcionalidad o diseños que se crean con herramientas especiales de maquetas y donde los elementos de control ya están vinculados con funciones simples.

Cabe aclarar que depende de el mockups a utilizar son las características a definir, incluyendo el software de diseño a utilizar

Importancia

Adecuada para pruebas de usabilidad sin un gran esfuerzo de programación previo, cualquier problema se detecta antes de crear el prototipo y se reduce el riesgo de que un concepto tenga que ser completamente revisado a mitad de la fase de desarrollo.

Tener en cuenta la gama de colores principal y uso de fuentes.

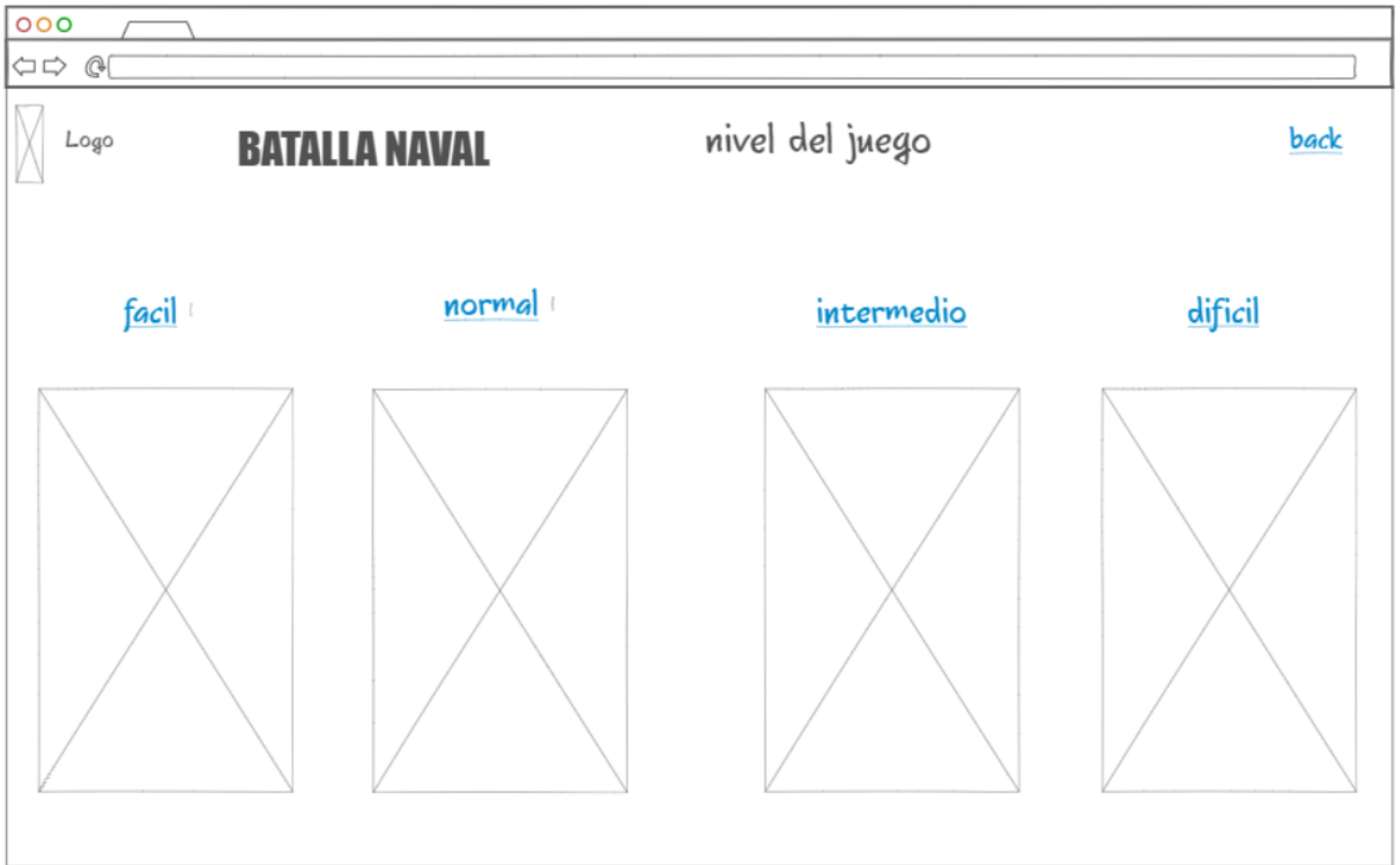
Contribuye a ahorrar tiempo y dinero en un proyecto online.

Proporciona información importante sobre experiencia del usuario, ayuda a optimizar el diseño de la experiencia del usuario en una fase temprana, especialmente campos de estética y facilidad de uso

MOCKUP

A mockup of a web browser window. The browser's address bar is empty. The page content includes a logo placeholder (a rectangle with an 'X') and the text "Logo" to its left. To the right of the logo is the title "BATALLA NAVAL" in bold. Below the logo, there is a dialog box with the text "Please enter a new name" and "New name:". Below this text is a text input field. At the bottom of the dialog box are two buttons: "OK" and "Cancel". To the right of the dialog box is a large rectangular area with a large 'X' drawn across it, indicating a placeholder for a game board or map.

A mockup of a web browser window. The browser's address bar is empty. The page content includes a logo placeholder (a rectangle with an 'X') and the text "Logo" to its left. To the right of the logo is the title "BATALLA NAVAL" in bold. Below the logo, there is a large rectangular area with a large 'X' drawn across it, indicating a placeholder for a game board or map. At the bottom of the page, the text "cargando" (loading) is displayed above a progress bar. The progress bar is a horizontal rectangle with a gray fill on the left side and a white fill on the right side.



LISTA DE COMPONENTES

Lugar de imagen logo donde se pondrá la marca del juego o de la empresa.



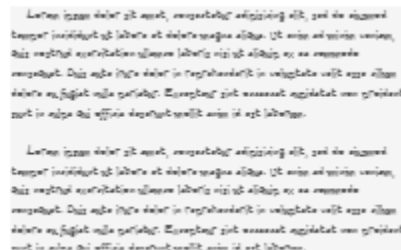
Lugar de alguna imagen que este en la pagina en cual se representa ya el diseño visual.



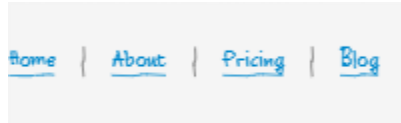
Dialogo renombrar este cuadro de dialogo se ocupa para pedir al usuario elegir un nuevo nombre para después proceder a comenzar el juego.



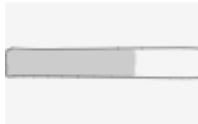
Caja de texto donde pueden ir pequeños fragmentos de texto descripción o donde podremos visualizar la caja de ordenes del usuario jugando con la computadora.



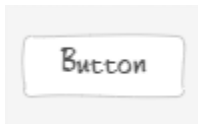
Barra de navegación en la cual tendremos opciones para pasar a nuevas ventanas donde podremos consultar las reglas y modificar la dificultad del juego.



Barra de carga la cual tiene de funcionalidad representar la carga del juego para proceder a iniciar el mismo.



Botón el cual utilizamos para poder realizar alguna acción la cual nos podría llevar a regresar atrás o realizar alguna acción como ok o cancelar en guardar el nombre elegido por el usuario.



MAPA CONCEPTUAL

COMPONENTES

VISUALES

DEFINICIÓN

Un componente es visual cuando tiene una representación gráfica en tiempo de diseño y ejecución (botones, barras de scroll, cuadros de edición, etc.)

EJEMPLOS

- Botones
- Barras de scroll
- cuadros de edición

NO VISUALES

DEFINICIÓN

Y se dice no visual en caso contrario (temporizadores, cuadros de diálogo -no visibles en la fase de diseño-, etc)

EJEMPLOS

- Temporizadores
- Cuadros de diálogo no visibles en la fase de diseño



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

~ 12 ~

MATERIA: PROGRAMACIÓN VISUAL

UNIDAD DE APRENDIZAJE: 1

CUATRIMESTRE: _____ GRUPO: _____

PROFESOR: EMMANUEL TORRES SERVIN



PERIODO: MAYO-AGOSTO 2022

INGENIERÍA EN SOFTWARE

LISTA DE COTEJO: CASOS DE ESTUDIO ASIGNADO POR EL PROFESOR

COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA:

Desarrollar software a través de técnicas de desarrollo y con base en las especificaciones de diseño, buenas prácticas y normatividad aplicable para cumplir con los requerimientos y contribuir al aseguramiento de la calidad

RESULTADO DE APRENDIZAJE:

Identificación y aplicación de los procesos básicos del pensamiento, utilización correcta de los procesos básicos del pensamiento.

NOMBRE DEL ALUMNO: _____

| | ASPECTO A EVALUAR | VALOR DEL ITEM | VALOR OBTENIDO |
|---|---|----------------|----------------|
| 1 | COMPRENSIÓN DE LA INFORMACIÓN, PROBLEMÁTICA Y COMPONENTES DEL CASO, EL ALUMNO: (ED) | | |
| 1 | Explica que es la maqueta gráfica (mockups) y su importancia | 10 | |
| 2 | Realiza un mockup | 10 | |
| 3 | Desglosa una lista de componentes. | 10 | |
| 4 | Realiza el mapa conceptual de los componentes visuales y no visuales. | 10 | |
| 2 | EL ALUMNO ELABORA UN PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS A PARTIR DE UN CASO DE ESTUDIO SOBRE ARQUITECTURAS WEB: (ED, EP) | | |
| 1 | Crea un Repositorio | 5 | |
| 2 | El código del programa se encuentra realizado de manera correcta. | 10 | |
| 3 | Se consideran estándares y buenas prácticas. | 5 | |
| 4 | Cumple con los requerimientos solicitados. | 10 | |
| 5 | El programa es funcional. | 10 | |
| 3 | LA ESTRUCTURA Y PRESENTACIÓN DEL CASO RESUELTO CUMPLE CON: (EP, ED). | | |
| 1 | Carátula. | 2.5 | |
| 2 | Índice de contenido. | 2.5 | |
| 3 | Respeto por el formato sugerido para la resolución del caso. | 2.5 | |
| 4 | Redacción técnico-profesional. | 2.5 | |
| 5 | Ortografía correcta. | 2.5 | |
| 6 | Redacción clara. | 2.5 | |
| 7 | Presentación profesional impresa y/o electrónica según lo estipulado por el profesor | 5 | |
| | PUNTUACIÓN OBTENIDA | 100% | |

COMPETENCIA ALCANZADA: _____

CALIFICACIÓN: _____

OBSERVACIONES GENERALES:

NOMBRE Y FIRMA DEL EVALUADOR

NOMBRE Y FIRMA DEL ALUMNO