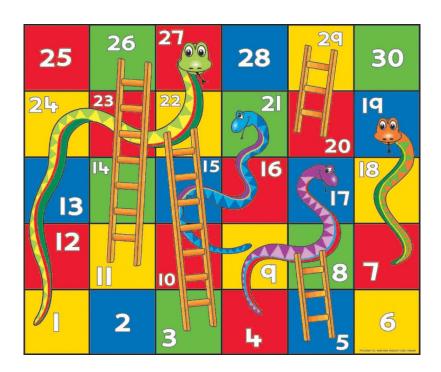


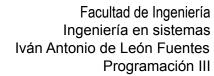
## Proyecto 1 Programación Orientada a Objetos

La programación orientada a objetos, ha sido de mucha ayuda en el desarrollo de aplicaciones actualmente, ya que provee de muchas ventajas a los programadores al momento de diseñar los algoritmos que se va a implementar.

Una de las áreas con mayor explotación de la programación orientada a objetos es el desarrollo de juegos, ya que nos ayuda mucho al poder definir de mejor forma, cada uno de los objetos, por esta razón el proyecto que se va a trabajar es la realización de un proyecto.

## **SERPIENTES Y ESCALERAS**







**EL JUEGO:** Serpientes y escaleras es un antiguo juego de tablero indio, considerado actualmente como un clásico a nivel mundial. Se juega entre dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, que posee además un número determinado de serpientes y escaleras que conectan, cada una, dos casilleros numerados. El movimiento se determina en la actualidad por un disco giratorio cuyos valores están comprendidos entre 1 y 6, o por medio de un dado.

**OBJETIVO:**El objetivo del juego es lograr que la ficha del jugador llegue desde el inicio —casillero inferior izquierdo— hasta el final —casillero superior izquierdo—, ayudado por las escaleras y evitando las serpientes.

## **SOBRE EL PROYECTO:**

El proyecto debe de tener las siguientes consideraciones:

- 1. Debe ser desarrollado directamente con formularios o algún método gráfico.
- 2. Debe ser completamente implementado con clases.
- 3. El desarrollo de la interfaz, va a depender directamente del grupo.
- 4. Grupos de máximo 5 personas y mínimo 3.
- 5. No se permite el cambio de grupo de alguno de los integrantes.
- 6. Si un estudiante no se presenta a la entrega, no tendrá derecho al puntaje para dicha actividad.
- 7. No se permitirá proyectos copiados.
- 8. Si un estudiante se queda solo en el grupo, el deberá terminar solo el proyecto.
- 9. Fecha de entrega: 23 de Abril de 2021