

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.¹ 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**