

PROYEV1	PROYECTO EVALUACIÓN 1 Juego didáctico		2º DAM
	.NET FRAMEWORK, WPF, XAML, C#	FECHA: 23/10/2023	

FICHA TÉCNICA	
Descripción	Juego didáctico sobre COMPONENTES DE UN ORDENADOR (HARDWARE)
Software utilizado	Windows, Visual Studio Enterprise 2022

El proyecto consiste en crear una solución o aplicación gráfica que permita utilizar un **juego didáctico** para la adquisición (o afianzar) conocimientos de los COMPONENTES DE UN ORDENADOR (HARDWARE).

**Ideas de tipos de juegos:** de memoria, crucigrama, trivial, interactivo, aventura, juegos de lógica, desafíos, ... .

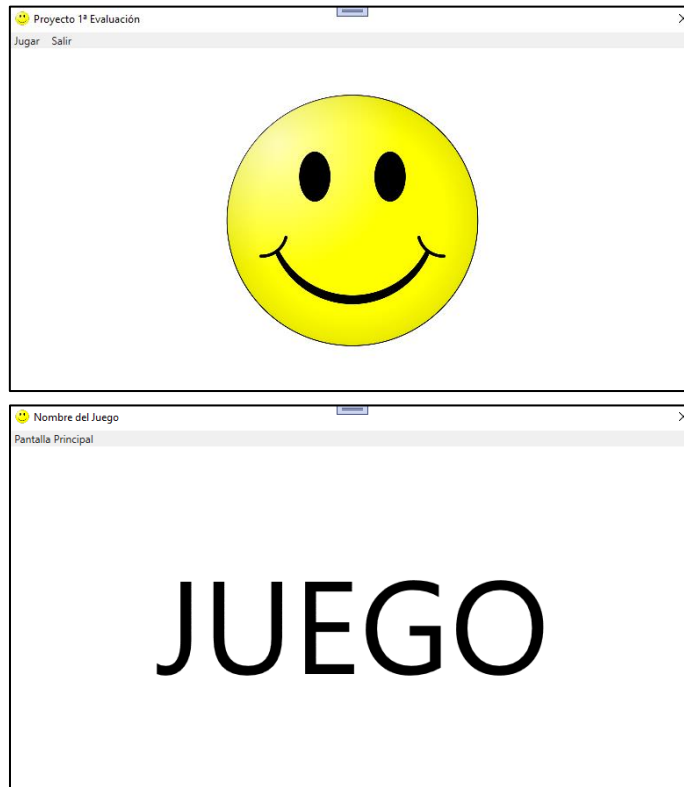
Para ello, debemos seguir los siguientes pasos:

- Realizar el proyecto en **WPF .NET Core Visual Studio**.
- Primero, plantear un **boceto** (con papel y lápiz) o cualquier aplicación para la realización de bocetos, el juego educativo a implementar en la aplicación.
- Al ser un juego educativo, se debe **tener en cuenta la edad** para la que se plantea la aplicación y los conceptos que se quieren trabajar, en este caso cualquier tema que tenga que ver con los COMPONENTES DE UN ORDENADOR (HARDWARE).
- Una vez establecida la edad del usuario, y planteado el juego, indicárselo al profesor para evaluar la viabilidad del proyecto. Si no es suficiente, se deberá añadir más elementos en el juego y si es demasiado se deberá reducir la funcionalidad.
- El siguiente paso, es hacer un estudio de cómo se debe estructurar el código de la aplicación. (ventanas, clases, métodos,...).
- Se deberán utilizar eventos, recursos (globales, de ventana y de control), tratamiento de excepciones, y cualquier elemento visto en clase.
- El principal objetivo es usabilidad del usuario.
- Finalmente, se construye el proyecto con Visual Studio.

El proyecto, tendrá una duración de 14 horas lectivas (10 horas en clase + 4 en casa). Es importante tenerlo en cuenta para que nos hagamos una idea de la cantidad de trabajo que

requiere el proyecto. De esta manera, aprendemos a adaptar la cantidad de tiempo a la dificultad del proyecto.

El proyecto tendrá 2 ventanas iguales (de tamaño libre) por las que nos podremos mover. En la página siguiente, se muestra un ejemplo.



La ventana principal de la aplicación debe tener como título “Proyecto 1ª Evaluación – Nombre y apellidos” y contendrá un menú con dos opciones: “Jugar” y “Salir” y una imagen con el logotipo del juego. Al hacer clic en “Jugar”, abre la ventana del juego, y al hacer clic en “Salir” se preguntará si está seguro y si es así se sale de la aplicación. La x de la ventana tiene que tener la misma funcionalidad.

La ventana del juego, debe tener como título el nombre del juego, y contendrá un menú con una única opción para volver a la “Pantalla Principal” del juego. En esta ventana se desarrollará todo el juego.

Colocar en ambas ventanas un icono con el logotipo del juego.

**Elementos a entregar:**

**ES OBLIGATORIO ENTREGAR TODOS LOS DOCUMENTOS Y SU DEFENSA PARA SU CORRECCIÓN**

1. Documento del boceto del proyecto en formato PDF. (Valoración: **1 punto**)
2. Un fichero comprimido con todos los archivos del proyecto. (Valoración: **5 puntos**)
3. Una memoria del proyecto en formato PDF que contenga: (Valoración: **2 puntos**)
  - Portada, con nombre y apellidos, curso, nombre del proyecto y fecha.
  - Índice de contenidos.
  - Contenido del proyecto estructurado en:
    - **Introducción:** descripción del proyecto y finalidad.
    - **Investigación:** estudio de mercado, que hay en el mercado similar y que precios propone.
    - **Construcción del proyecto:** explicación del funcionamiento, codificación y pruebas realizadas para llevarlo a cabo. (Indicar de forma breve los posibles errores que han surgido y los cambios que se han ido realizando en el proceso).
    - **Conclusiones:**
      - ¿Con qué dificultades nos hemos encontrado desde el proyecto inicial?
      - ¿Hemos tenido aplicar algún cambio de la idea inicial? ¿Por qué?
      - ¿Hemos cumplido los objetivos especificados inicialmente?
      - ¿Hay alguna propuesta de mejora que se podría plantear para el futuro?
  - La memoria debe tener las páginas numeradas y el índice con las páginas correspondientes.
4. Defensa del proyecto: Exposición de la memoria con los puntos arriba indicados. : (Valoración: **2 puntos**)

Enlace explicando la forma de realizar un juego en C# y Visual Basic:

<https://docs.microsoft.com/es-es/visualstudio/ide/tutorial-3-create-a-matching-game?view=vs-2019>

**Nota 1: La solución del proyecto debe funcionar correctamente para ser evaluada.**

**Nota 2:** El nombre de la solución será **PROYECTO-EV1-XYZ**, donde X es la inicial del primer nombre, Y es la inicial del primer apellido y Z es la inicial del segundo apellido. Este proyecto es obligatorio, y representa el 50% de la nota de la evaluación.

**Nota 3:** Incluir en el Aula Virtual en la tarea **PROYECTO EV1** el fichero comprimido el boceto en formato PDF, todos los ficheros de la aplicación y la memoria del proyecto.

**Nota 4:** El documento utilizado para la defensa/presentación se puede entregar en el mismo momento de la defensa.