



Universidad del Valle

**Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación
Fundamento de Programación Orientada por Eventos**

NORMAS PARA LA ENTREGA DE LOS LABORATORIOS

- *Coloque el nombre de los integrantes del grupo (máximo dos estudiantes), nombre del profesor, número del grupo de FPOE y número de laboratorio presentado en el encabezado de todos sus programas.*
- **Lugar y Medio de Entrega:** *Todos los archivos que se soliciten en el informe se deben subir al campus virtual en el respectivo enlace del laboratorio.*
- **Plazo:** *Los estudiantes deben subir los archivos antes del día y la hora establecida por el profesor en el campus, el vínculo para esta actividad se deshabilitará automáticamente una vez se cumpla el plazo.*
- *Durante el curso no se recibirán informes de laboratorio enviados por correo electrónico y tampoco se podrá entregar informes al monitor.*

Miniproyecto No. 1
Tema: GUI y MouseListener
Fecha Asignación: 5 de mayo de 2022
Fecha de Entrega: 7 de mayo de 2022

Objetivos:

- Diseñar las interfaces gráficas de usuario
- Diseñar el diagrama de clases
- Diseñar las interacciones de usuario en la GUI
- Utilizar el Paradigma de Programación Orientado a Objetos en el Lenguaje de Programación Java para el Desarrollo de aplicaciones

Entregables:

- Mockups de interfaces gráficas
- Diagrama de Clases
- Código de Aplicación
- Evidencia de Ejecución

Proyecto 1 - Casino Univalle

Casino Univalle en su proceso de innovación en la oferta de servicios de juegos de azar, requiere el desarrollo de una aplicación que le permita ofrecer el juego del lanzamiento de dados.

La aplicación deberá permitir al inicio de la misma, configurar el modo de juego, en donde se determinará si los dos jugadores serán dos personas, o una persona y la máquina, también deberá determinar el número de lanzamientos por jugador que tendrá una ronda de juego, además deberá solicitar el nombre del o los jugadores de la respectiva ronda.

Cada jugador en una ronda de juego, realizará el lanzamiento de dos dados, el jugador que en la sumatoria del resultado de los dos dados tenga un mayor puntaje, será el ganador del lanzamiento, el ganador del juego, será el jugador que tenga mayores resultados en toda la ronda. Si en un lanzamiento los jugadores obtienen el mismo resultado, el lanzamiento no se contabilizará y se deberá volver a lanzar.

Durante la ronda del juego se deberá mostrar: Cantidad total de lanzamientos a realizar, numero de lanzamientos efectuados por jugador, cantidad de lanzamientos en los que hubo empate, cantidad de lanzamientos restantes, nombre del jugador que parcialmente es el vencedor, sumatoria de los resultados de todos los lanzamientos por jugador, el jugador que debe realizar el lanzamiento, tiempo transcurrido de la ronda. También deberá mostrar una imagen con la cara de cada par de dados con el resultado obtenido por cada jugador en el lanzamiento

Al finalizar la ronda, el software deberá informar el nombre del jugador vencedor, con la información estadística de la ronda: Cantidad de lanzamientos, cantidad de lanzamientos que hubo empate, entre otros. Así mismo, deberá dar la posibilidad de iniciar una nueva ronda, bien sea con los mismos jugadores u otros.

El software deberá mostrar el número de rondas realizadas, el nombre del jugador con mayor puntaje de juego en todas las rondas y el número de la ronda en que se obtuvo