



# **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. 2**  
**Tema: GUI - MouseListener - KeyListener**  
**Fecha Asignación: 9 de junio de 2022**  
**Fecha de Entrega: 30 de junio 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
- Utilizar los Listener para controlar los eventos

### **Entregables:**

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

## Proyecto 2 - Patrones Visuales y Velocidad Perceptiva

El departamento de educación y aprendizaje de Univalle, requiere construir un software que permita aplicar en su proceso de enseñanza, que les permita a los estudiantes potenciar la habilidad de reconocimiento de patrones visuales y la velocidad perceptiva.

El jefe del departamento ha descubierto un juego en una página de internet y ha decidido contactar al grupo de desarrollo de software de la clase FPOE para que reconstruya el juego, de tal manera que se pueda usar como aplicación de escritorio, dado que hay algunos sitios que no tienen conectividad.

El juego se encuentra en la URL <https://www.unobrain.com/juegos-de-percepcion/adosa2/>

La aplicación a desarrollar deberá contar con las mismas funcionalidades de la versión en línea web, tales como:

- Cómo Jugar
- Para qué sirve
- Jugar

La versión de escritorio deberá funcionar igual a la versión en línea. Una vez empieza el juego, deberá aparecer los diferentes recuadros, el usuario al identificar dos recuadros iguales, deberá presionar el botón de color blanco, haciendo clic o presionando la tecla barra espaciadora. Si el usuario no presiona el botón antes de cambiar el recuadro, perderá una vida. A medida que avanza el juego, la velocidad de cambio del recuadro también aumentará

Al terminar las 3 vidas asignadas a la ronda del juego, éste terminará y deberá mostrar:

- Cantidad de aciertos
- Cantidad de fallos
- Puntaje total