**Estructuras de Datos**

# **Reporte Proyecto**

# **Integrantes**

Angelo Saul Zurita Guerrero, 202208443

Michael Estrada Santana, 202107959

Luis Fernando Romero Rodríguez, 202215604

# **Screenshots**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 1 Pantalla de inicio de sesión, con campos de texto para nombre de usuario y contraseña, botón de inicio de sesión y enlace para registrarse.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 2 Pantalla de registro, con campos para nombre del usuario, usuario, contraseña y subir una foto de perfil

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 3 Pantalla principal, donde se muestra un apartado de las diferentes formas de jugar 3 en y un menú desplegable de opciones para editar perfil y mostrar el historial de juegos del usuario.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 4 Ventana emergente que aparece si se da click en “2 PLAYERS” para que coloque el nombre del contrincante, luego de colocar el nombre se da en continuar para comenzar a jugar.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 5 Pantalla para jugar contra otra persona.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 6 Pantalla para jugar contra la computadora, aparece al dar click en “COMPUTER”, con un botón adicional “HELP” el cual muestra al usuario qué movimiento le da ventaja contra la computadora.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 7 Pantalla para que la computadora juegue contra sí misma, aparece al dar click en “Computer to Computer”, con el botón “Continue” se avanza los turnos entre A y B, los puntos que gane A son para el usuario.

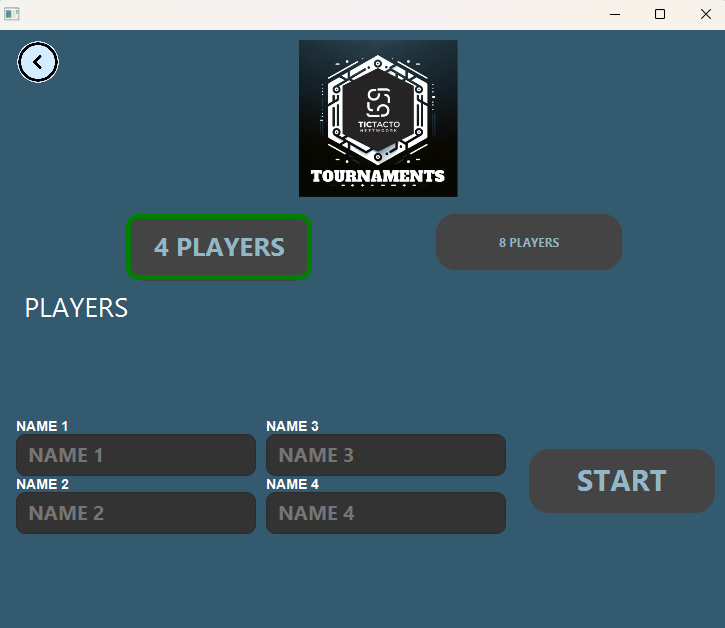


Figura 8 Pantalla de inicio del torneo para 4 personas, se ingresa al dar click en Tournaments, aquí se ingresa los nombres de las 4 personas que van a competir.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 9 Pantalla de inicio del torneo para 8 personas, se ingresa al dar click en Tournaments, aquí se ingresa los nombres de las 8 personas que van a competir.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 10 Pantalla donde se muestra los niveles y quienes van pasando a la siguiente ronda y quién es el ganador del torneo con 4 personas.

Imagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamente

Figura 11 Pantalla donde se muestra los niveles y quienes van pasando a la siguiente ronda y quién es el ganador del torneo con 8 personas.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 12 Pantalla donde se muestra el historial del juego, las victorias, empates y derrotas contra otras personas y contra la computadora, una lista donde se muestra cada una de las partidas, un botón para ver el árbol de la partida y otro botón que me permite revisar la partida.

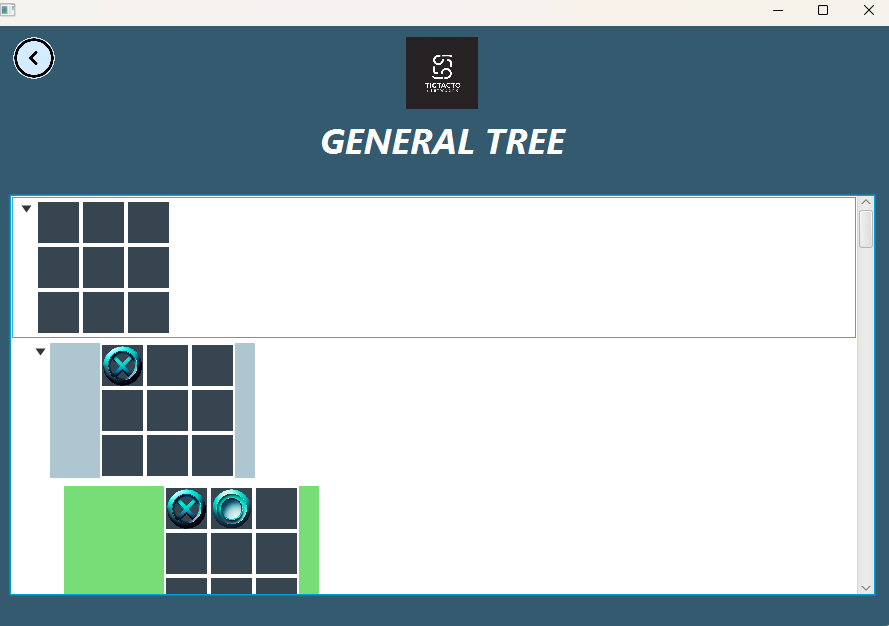


Figura 13 Pantalla que me permite ver el árbol de la partida, señalando la mejor opción para haber ganado y la decisión que escogí

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 14 Pantalla que me permite visualizar cómo se desarrolló una partida.

# **Clase Principal:**



# **Coevaluación:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Aporte al proyecto (entre 0 y 1) | | |
|  | **Angelo Saul Zurita Guerrero** | **Michael Estrada Santana** | **Luis Fernando Romero Rodríguez** |
| **Angelo Saul Zurita Guerrero** | 1 | 1 | 1 |
| **Michael Estrada Santana** | 1 | 1 | 1 |
| **Luis Fernando Romero Rodríguez** | 1 | 1 | 1 |