

BATALLA NAVAL

NOMBRES

FLORES CENTENO LUIS ANGEL

GARCIA COSTALES CRISTOPHER EMIR

GEORGE SANCHEZ NORA ISABEL

SALINAS REYES JOSE GUADALUPE

VEGA OJEDA ALVARO JOSGUA

ESCUELA: UNIVERSIDAD POLITECNICA DE TECAMAC

PROFESOR: TORRES SERVIN EMMANUEL

GRUPO: 5322IS

INDICE

LOS MOCKUP Y SU IMPORTANCIA:	2
MOCKUPS DE BATALLA NAVAL:	3
LISTA DE COMPONENTES	4
COMPONENTES VISUALES Y NO VISUALES	7

LOS MOCKUP Y SU IMPORTANCIA:

Un mockup es la representación del prototipo del proyecto que se va a realizar. En este caso se trata de una imagen que nos muestra el resultado visual que tendrá nuestra página web o nuestra maqueta.

El uso de los mockups destaca principalmente en la fase inicial de desarrollo de la web y aplicaciones, para la presentación y control de calidad.

Es importante contar con un mockup, ya que podemos tener en cuenta la gama de colores principal, el uso de fuentes y cualquier otro recurso que podamos llegar a conseguir gracias al mockup.

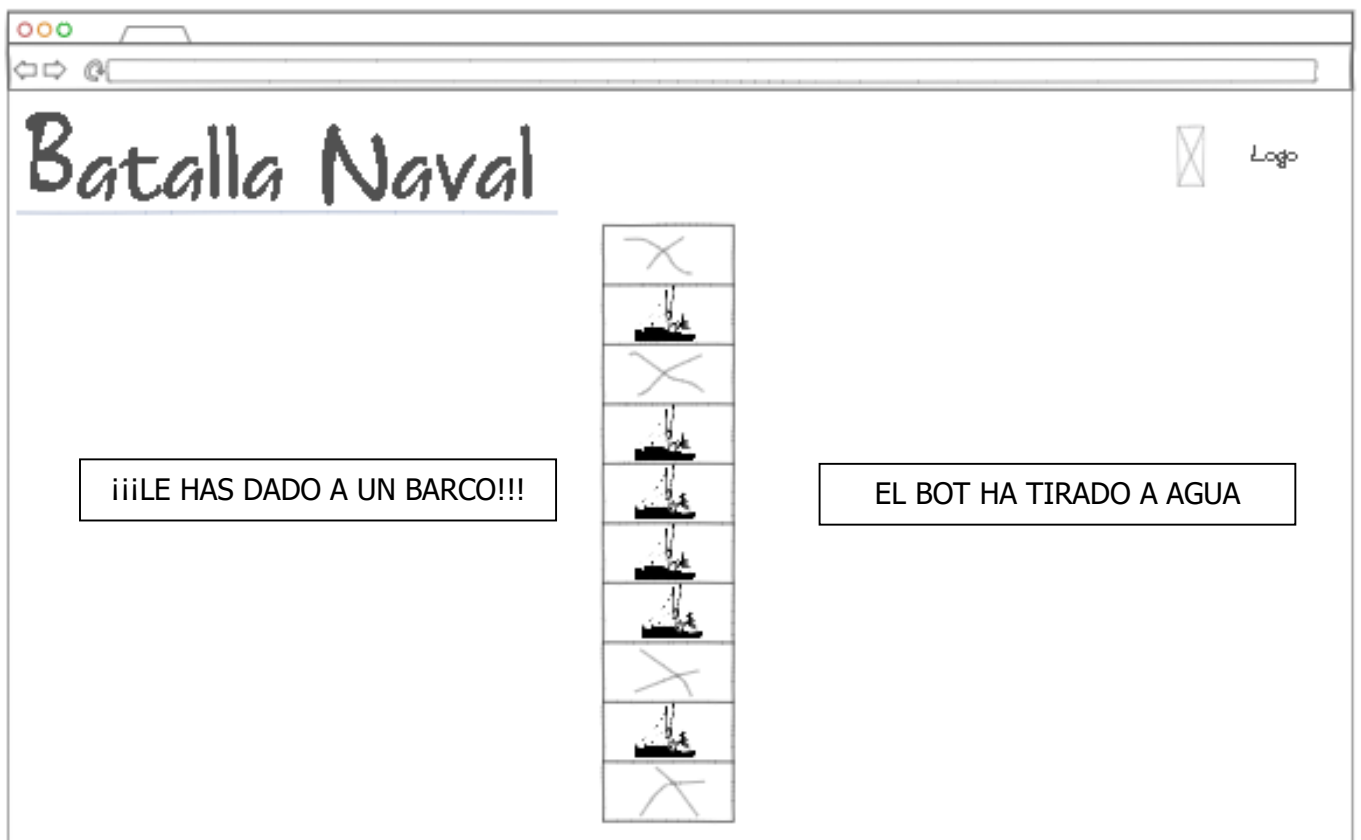
De un mockup también podemos sacar algo tan importante como el uso de las fuentes, ya que existen multitud de fuentes y cada diseñador aporta la que más le guste para el diseño, por lo que hay que tener en cuenta qué fuente es para aplicarla.

El mockup también nos ayuda mucho en la maquetación final, ya que nos permite visualizar cómo va a quedar la web finalmente.

Al trabajar con un mock-up, el cliente expone ante el profesional qué es lo que pasa por su cabeza, y consigue comprender mejor el nivel de complejidad del trabajo, lo cual también facilita la comunicación y desarrollo del proyecto

El mock-up además permite que el producto sea testeado a un costo mucho menor. El valor y tiempo para ajustes en esa etapa es enorme, y esto puede evitarse pasando por una fase de tests a través del mock-up.

MOCKUPS DE BATALLA NAVAL:



LISTA DE COMPONENTES

Componentes de Tablero.js	
Class	Se creo una clase para crear nuestro tablero
Constructor	El constructor es el que se encargara de como construir nuestro tablero con indicaciones y funciones.
This	De marca la posición del arreglo
CrearTabla	Se encarga de crear la tabla dependiendo del tamaño que el usuario nos de
Mostrar Tabla	Va a imprimir la tabla para poder colocar los barcos
Varcos	Asigna el valor a nuestra tabla
Disparos	Va a hacer los tiros en el tablero el cual se ca a encargar de identificar. cuando le diste al barco, tiraste en el mismo lugar, Tiraste en el mar
BotChikito	Se encarga de asignar un numero entero aleatorio
CrearTablaBot	Creara la tabla para nuestro bot y poder jugar contra el
VarcosBot	Asigna los barcos en la tabla de nuestro bot
MostrarTablaBot	Sirve para ver la tabla de nuestro bot al finalizar el juego
DisparosBot	Va a hacer los tiros en el tablero del jugar el cual se ca a encargar de identificar. cuando le diste al barco, tiraste en el mismo lugar, Tiraste en el mar

Componentes de Index.html	
<code><script src="Clases/Tablero.js"></script></code>	Su función es mandar a llamar las clases que se utilizaran en el main
<code>let</code>	Se utiliza para tener variables únicas
<code>var</code>	Se utiliza para tener variables globales poder utilizarlas varias veces
<code>Do while</code>	Creo bucles repetitivos para varias funciones
<code>for</code>	Dara el tamaño para poder crear las tablas del usuario y del bot
<code>prompt</code>	Imprime los mensajes en pantalla
<code>console.log</code>	Va a imprimir las tablas y mensajes
<code>ta</code>	Registrara y creara el tamaño para las tablas
<code>tabla.creartabla</code>	Método que crea el tablero del usuario, dando el limite.
<code>tabla.mostrartabla</code>	Método que va a imprimir la tabla
<code>while(cantvarcos<5)</code>	Estructura while que permite posicionar los barcos del usuario evitando repeticiones (solo 5)
<code>posivarcos</code>	Método que ingresa la posición de un barco
<code>tabla.mostrartabla</code>	Método que va a mostrar la tabla con barcos
<code>tabla.creartablabot</code>	Creara la tabla del bot con un limite propuesto
<code>Victoria</code>	Se implementa para saber si gano el jugador o el bot
<code>tiros</code>	Funciona para registrar la ubicación del tiro que se desea
<code>lf(ataque==1)</code>	Método que indica se registra cuando se da a un barco
<code>elseif(ataque==2)</code>	Método que indica cuando tiras en la misma posición
<code>else</code>	Función que indica que le has dado al mar

COMPONENTES

VISUALES

Los componentes visuales son aquellos que, al utilizarlos, muestran algún elemento (o dibujo) en la pantalla y es el usuario de nuestros programas el que interactúa con él.

ETIQUETAS

FORMAS

BOTONES

BARRAS DE
SCROLL

FORMAS

Los componentes son unos elementos genéricos con una funcionalidad muy concreta, cuya única finalidad es la reutilización. Cada uno de ellos está destinado a realizar una tarea típica en una aplicación.

El componente es el principal responsable de dibujar en la pantalla lo que sea oportuno, dependiendo de su estado del valor de sus atributos, etc.

NO VISUALES

Se pueden colocar en los formularios de la misma manera que los controles, aunque este caso su posición es irrelevante.

TEMPORIZADOR

CONEXIONES A
BASES DE
DATOS

CUADROS DE
DIÁLOGO -NO
VISIBLES EN LA
FASE DE DISEÑO-

ELEMENTOS SIN
INTERFAZ
GRÁFICA

POR EJEMPLO:

POR EJEMPLO: