TECNOLOGICO DEL SUR DE NAYARIT

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS CARLOS DANIEL ELIAS SOTO "PROYECTO JUEGO UNIDAD 4"

"ADIVINA EL NUMERO"

2 SEMESTRE 191140021 ITIC

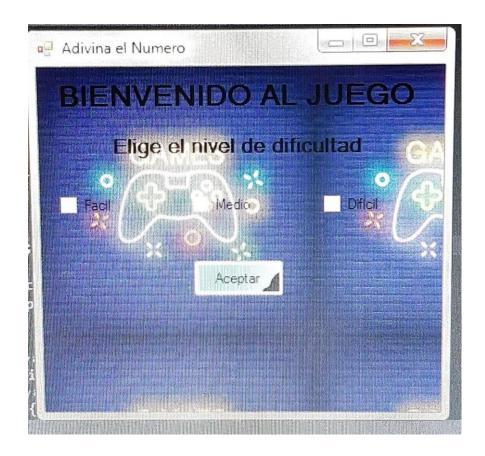


- DESCRIPCION DEL JUEGO

En este juego llamado "Adivina el número" se desarrollara un programa que de forma aleatoria se elegirá un numero depende del nivel, habrá nivel fácil de (1 a 3), nivel medio de (1 a 5) y por ultimo nivel difícil (1 a 10), el usuario escogerá un nivel, al momento de elegir el nivel lo mandara a otra pantalla, dependiendo que nivel eligió el usuario, estando en la pantalla el usuario ingresara un número, si el usuario acertó aparecerá un mensaje de (Has adivinado el numero ¡Felicidades has ganado!.) y ganara ciertos puntos dependiendo el nivel, si el usuario pierde aparecerá el siguiente mensaje (No has adivinado el numero ¡Perdiste sigue participando!.) y al igual perderá puntos dependiendo el nivel.

SOLUCION PROPUESTA

La clase papa (Juego) hereda de la interfaz (Números) que tiene las propiedades NumeroIntroducido, NumeroGanador, Resultado, ResultadoOpcion y un método CalcularSueldo y las clases hijas (Fácil, Medio, Difícil) heredera de la clase papa. La clase juego utiliza las propiedades anteriores para acceder a los atributos privados, hereda al igual el método anterior. En clase hija (Fácil) el método CalcularSueldo realizara una operación que si el NumeroGanador es igual al NumeroIntroducido mostrara el mensaje que ha ganado y le contará 100 puntos, en la clase hija (Medio) hará la misma operación solo cambiara el puntaje a 500 y en la clase (Difícil) al igual hará la misma operación, cambiara el puntaje a 100.



1.- Esta primera pantalla te da escoger el nivel de dificultad del juego "Adivina el número" puedes elegir uno por uno, dos, o los tres a la vez ya elegido el nivel presionas el botón aceptar.



2.- Esta es la pantalla para el nivel fácil en el textbox (Parte blanca), cuando ingrese el valor que sea correspondiente a lo que se indica le dará al botón aceptar, después aparece un mensaje arriba de si acertó o no acertó ejemplo:



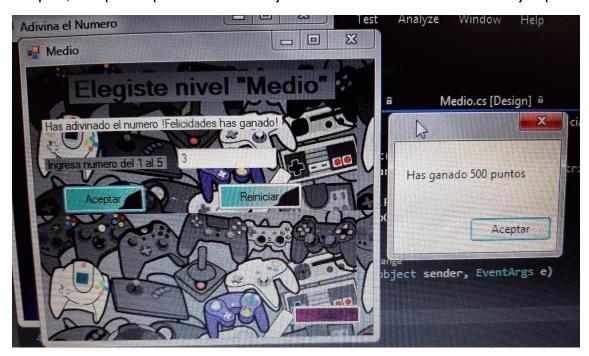
2 (A).- Esta es la pantalla cuando el usuario ha adivinado el número, como pueden ver cuando el usuario gana, ganara 100 puntos. Ya ganado los 100 puntos presiona el botón aceptar para regresar, y después si quiere seguir jugando es el mismo procedimiento y si quiere salir del juego presiona el botón salir.



2 (B).- Esta es la pantalla cuando pierdes, se hará el mismo procedimiento del 2 (A).



3.- Esta es la pantalla para el nivel medio en el textbox (Parte blanca), cuando ingrese el valor que sea correspondiente a lo que se indica le dará al botón aceptar, después aparece un mensaje arriba de si acertó o no acertó ejemplo:



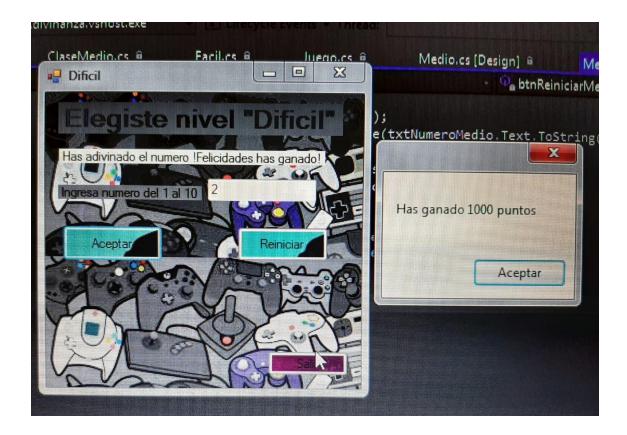
3 (A).- Esta es la pantalla cuando el usuario ha adivinado el número, como pueden ver cuando el usuario gana, ganara 500 puntos. Ya ganado los 500 puntos presiona el botón aceptar para regresar, y después si quiere seguir jugando es el mismo procedimiento y si quiere salir del juego presiona el botón salir.



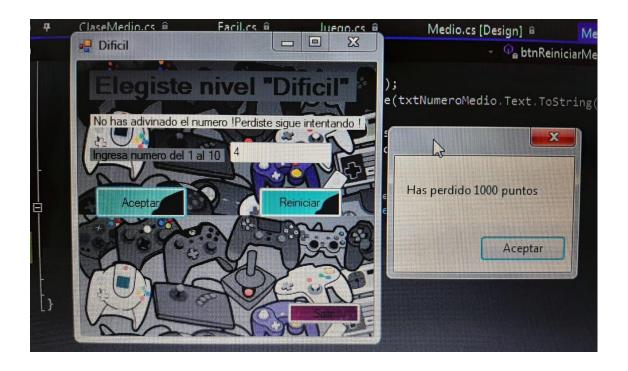
3 (B).- Esta es la pantalla cuando pierdes, se hará el mismo procedimiento del 3 (A).



4.- Esta es la pantalla para el nivel difícil en el textbox (Parte blanca), cuando ingrese el valor que sea correspondiente a lo que se indica le dará al botón aceptar, después aparece un mensaje arriba de si acertó o no acertó ejemplo:



3 (A).- Esta es la pantalla cuando el usuario ha adivinado el número, como pueden ver cuando el usuario gana, ganara 1000 puntos. Ya ganado los 1000 puntos presiona el botón aceptar para regresar, y después si quiere seguir jugando es el mismo procedimiento y si quiere salir del juego presiona el botón salir.



4 (B).- Esta es la pantalla cuando pierdes, se hará el mismo procedimiento del 4 (A).

- DIAGRAMA DE CLASES E INTEFACES

