
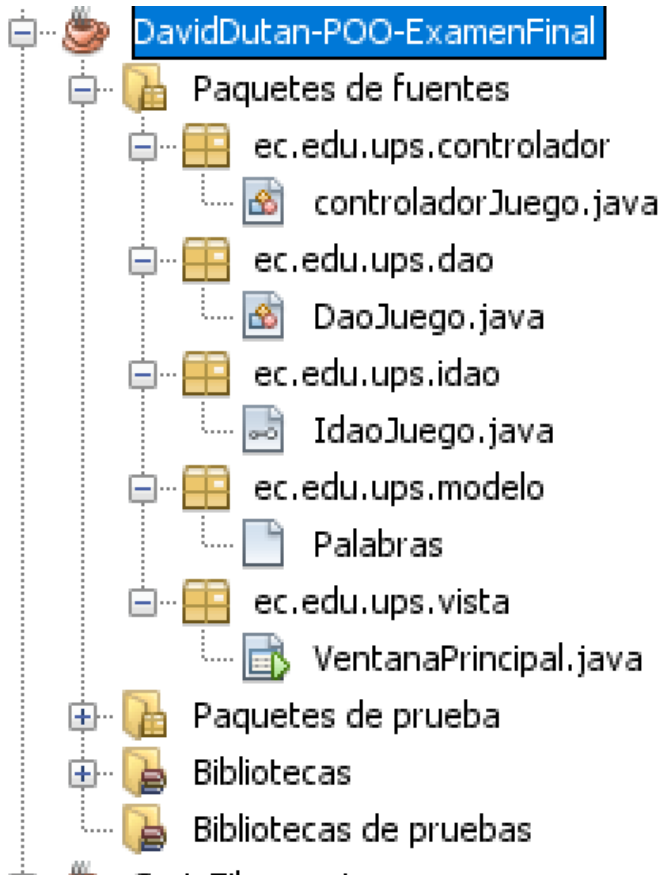

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

		PRÁCTICA DE LABORATORIO
CARRERA: Computación		ASIGNATURA: Programación Orientada a Objetos
TÍTULO: Examen Final		
OBJETIVO ALCANZADO: Implementación de todos conocimientos alcanzados en la materia de programación, programando con la arquitectura MVC, archivos y excepciones.		
ACTIVIDADES DESARROLLADAS		
1. Desarrollar un proyecto de Java en NetBeans que permita implementar un SISTEMA DE ADIVINANZA usando el patrón MVC.		
		
Creación del proyecto con sus respectivos paquetes para el modelo, vista, controlador y sus respectivas clases		

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

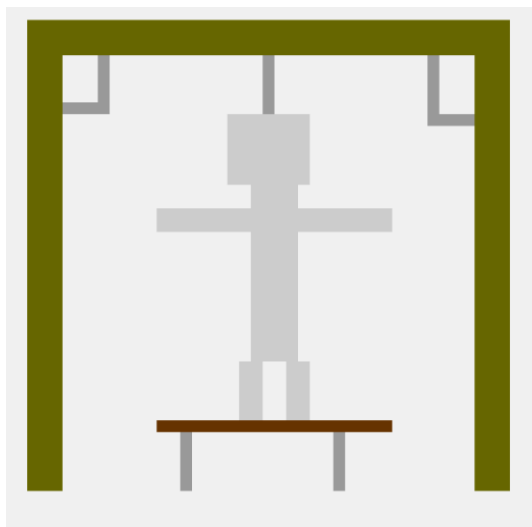
2. . Caja de texto donde el usuario ingresará el número de intentos, además del grafico del ahorcado

Numero de intentos:

Nombre del Jugador:

JUGAR

Creamos dos cajas de textos en la una ingresamos los el numero de intentos para el juego y en la otra donde pondremos el nombre del jugador que nos servirá para los archivos.




Trabajamos con jPanel para que cada vez que fallemos se vaya coloreando parte por parte del muñeco para así validar los intentos fallidos

3. Botón Visualizar. Mostrará en la tabla las palabras que se presentan en el fichero palabras.txt

Numero	Palabra
1	computacion
2	universidad
3	politecnica
4	salesiana
5	programacion
6	estudiantes
7	java
8	netbeans
9	codigo
10	bucles

Ver

En este botón mandamos a imprimir en una tabla toda la palabra creada en el archivos de palabras.

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

4. Botón Ocultar/Jugar. Mostrar en las celdas de la tabla sólo “x” y escogerá una palabra a jugar

Numero de intentos:

Nombre del Jugador:

Numero	Palabra
1	XXXXXXXXXX
2	XXXXXXXXXX
3	XXXXXXXXXX
4	XXXXXXXXXX
5	XXXXXXXXXX
6	XXXXXXXXXX
7	XXXX
8	XXXXXXXX
9	XXXXXX
10	XXXXXX

Creamos el evento del botón jugar/ocultar

```
private void botonJugarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    if (!txtnombre.getText().isEmpty() && !txtNumeroIntentos.getText().isEmpty()) {
        adivinados = 0; contador = 0; dimension = 0; tamaño = 0;
        int maximo = tablaPalabras.getRowCount();
        int minimo = 1;
        for (int i = 0; i < tablaPalabras.getRowCount(); i++) {
            String tablabottonPlabras = tablaPalabras.getValueAt(i, 1).toString();
            sinPalabras.add(tablabottonPlabras);
            limpiar();
        }
        randomico = palabraEncontrada();
        tablaPalabras.setModel(controladorJuego.direccionPal());
    } else {
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Llena todos lo datos para comenzar");
    }
}
```

Primero con un if obligamos al jugador que llene todos los campos para poder empezar a jugar,

5. Etiqueta Puntaje. Mostrará el número de aciertos.

Etiqueta Intentos. Mostrará el número de intentos. Tendrá un máximo de 4 intentos

ESTADÍSTICAS

Numero de intentos:

Numero de aciertos:


Intentos totales:

```
contador++;
intentos.setText(String.valueOf(contador));
total.setText(String.valueOf(dimencion + contador));
limpiar();

if ((contador + dimencion) == nume) {
    colores(contador);
    total.setText(String.valueOf(dimencion + contador));
    controladorJuego.guardar(nombre, nume, palabras.size(), palabras);
    limpiar();
} else if (contador < 4) {
    colores(contador);
    total.setText(String.valueOf(dimencion + contador));
    limpiar();
} else if (contador == 4) {
    colores(contador);
    dimencion = dimencion + contador;
    total.setText(String.valueOf(dimencion));
    contador = 0;
    randmico = palabraEncontrada();
    colores(contador);
    intentos.setText(String.valueOf(contador));
    limpiar();
```

Aquí en estas cajas de texto mandamos a settear el número de intentos, los acierto que haga el jugador y los intentos totales que le queda al jugador

6. Leerá del fichero palabras.txt las palabras y lo mostrará en la tabla, al pulsar el botón Visualizar.

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

Numero	Palabra
1	computacion
2	universidad
3	politecnica
4	salesiana
5	programacion
6	estudiantes
7	java
8	netbeans
9	codigo
10	bucles

Ver

Tabla para mostrar las palabras creadas en el juego

```
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    tablaPalabras.setModel( controladorJuego.Leer( tablaPalabras ) );
}
```


Evento del botón ver que solo me mostrara las palabras creadas en el archivo Palabras.











7. Validará que en la caja de texto no ingrese números, sino palabras. Mostrará un JShowMessageDialog con la excepción



Tengo creada la excepción de que en el campo para comparar las palabras solo me valide si ingreso letras caso contrario me manda un mensajes donde me diga que solo letras y no números.

8. Se procederá con el juego ingresando palabra a palabra al finalizar se guarda un archivo con el usuario, intentos, aciertos y las palabras adivinadas separadas por puntos y comas dentro del documento resultado.csv


	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

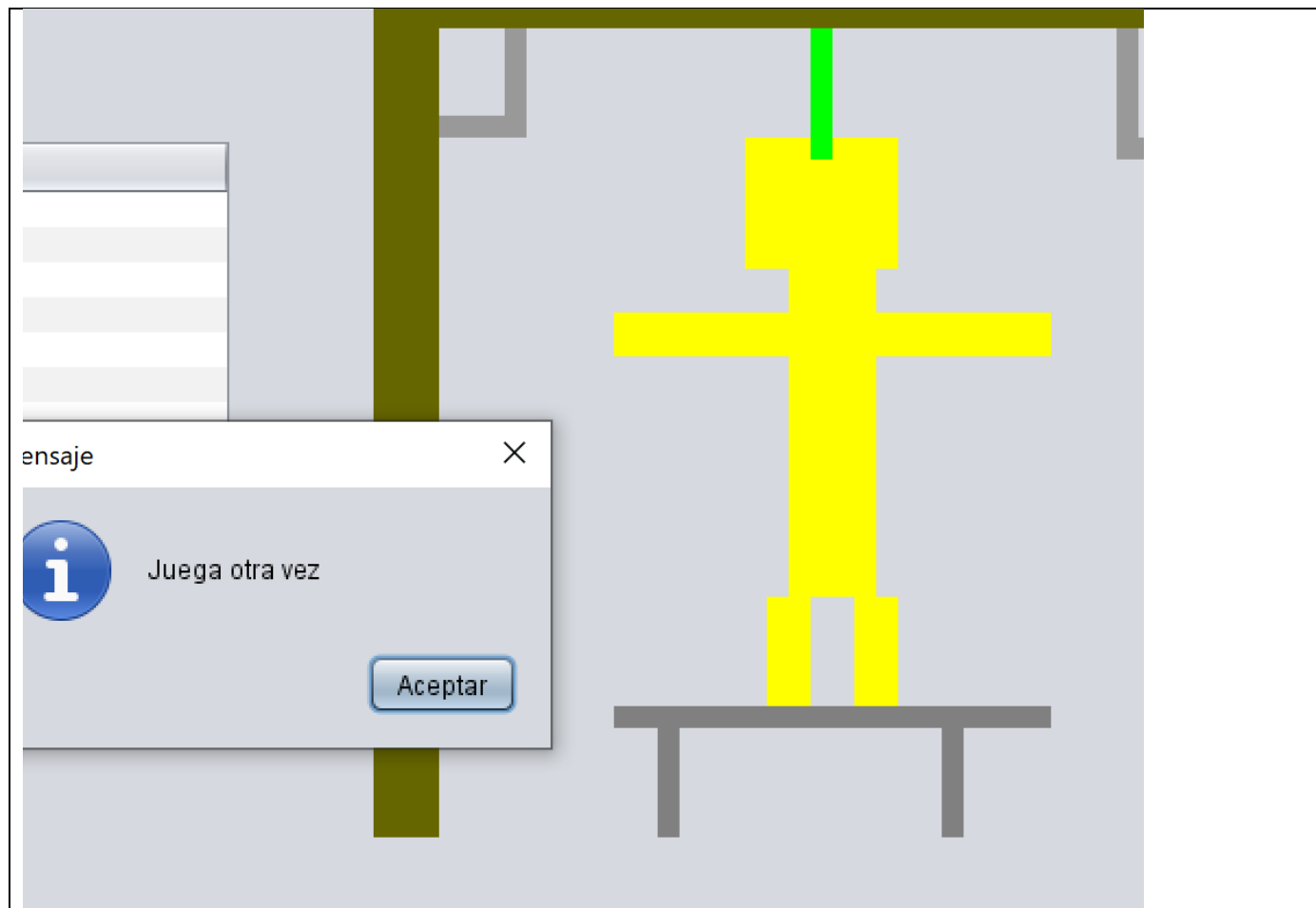
Nombre	Fecha de modificación	Tipo
 Reporte_2021-8-01_23-17-33	1/8/2021 23:17	Archivo de val
 Reporte_2021-8-01_23-35-56	1/8/2021 23:35	Archivo de val
<input type="checkbox"/>  Reporte_2021-8-01_23-45-08	1/8/2021 23:45	Archivo de val
 Reporte_2021-8-01_23-53-09	1/8/2021 23:53	Archivo de val
 Reporte_2021-8-02_00-03-38	2/8/2021 0:03	Archivo de val
 Reporte_2021-8-02_00-04-11	2/8/2021 0:04	Archivo de val
 Reporte_2021-8-02_00-33-18	2/8/2021 0:33	Archivo de val
 Reporte_2021-8-02_02-03-35	2/8/2021 2:03	Archivo de val
 Reporte_2021-8-02_03-51-22	2/8/2021 3:51	Archivo de val
<input checked="" type="checkbox"/>  Reporte_2021-8-02_04-31-39	2/8/2021 4:31	Archivo de val

	A	B	C
1	david,4,0		
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

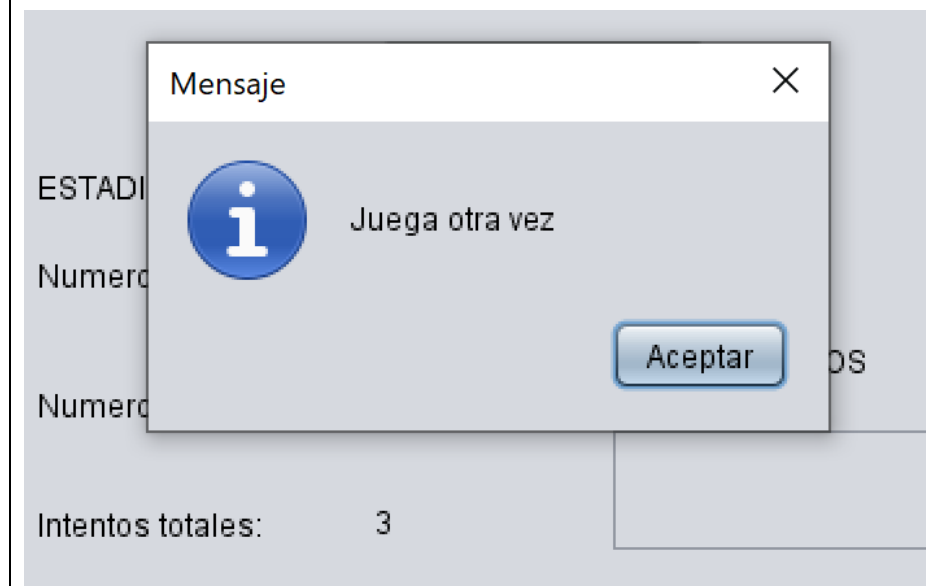
Aquí se genera el documento con sus respectivos datos aciertos y equivocaciones.

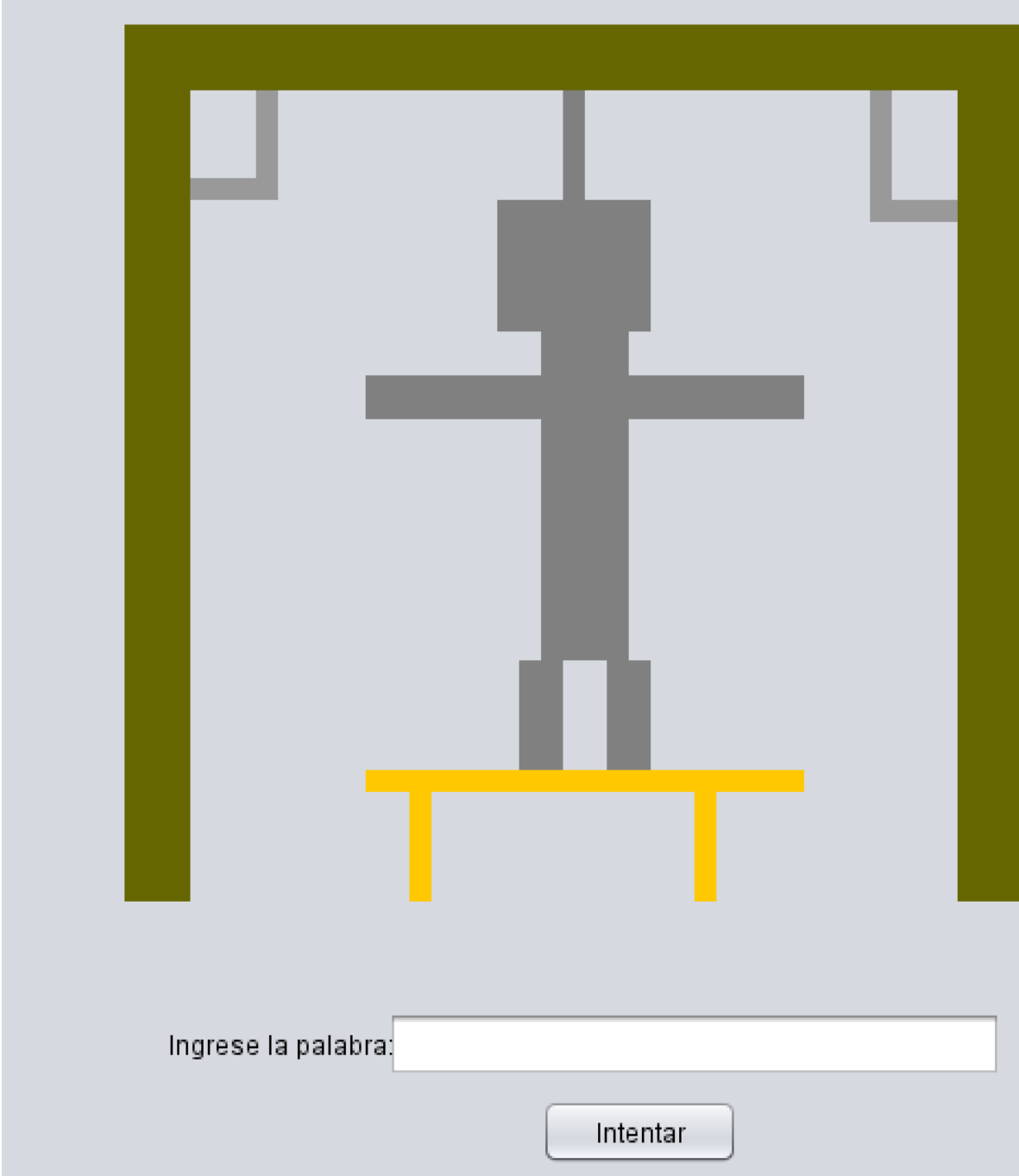
9. Cuando el número de intentos realizados sea igual al número de intentos propuestos, se mostrará un mensaje que ha finalizado, lo mismo pasaría si ya adivino todas

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		



Aquí el muñeco cuando pierde se pinta de amarillo





Ingrese la palabra:

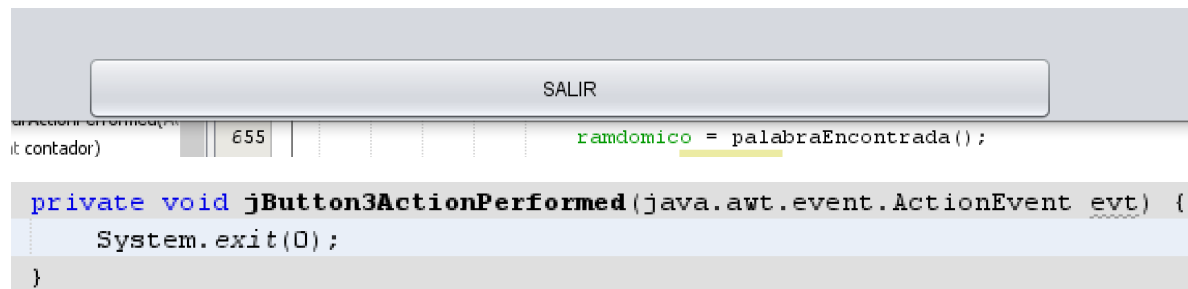
Intentar

Cuando gana el muneco se queda del mismo color del inicio.

10. Tiene el fichero palabras.txt que contiene un listado con las palabras a colocar



```
1  computacion
2  universidad
3  politecnica
4  salesiana
5  programacion
6  estudiantes
7  java
8  netbeans
9  codigo
10 bucles
```

11. Agregamos un botón salir donde termina el programa



12.

Genera el fichero resultado.csv donde guardará. El formato será una palabra debajo de la otra palabra, el usuario y los datos de aciertos, intentos

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

```

PALABRA RANDOM: codigo
build
build.xml
filesToDownload
manifest.mf
nbproject
src
test
palabra uno: hola palarba dos: codigo
palabra uno: hola palarba dos: codigo
palabra uno: hola palarba dos: codigo
palabra uno: hola palarba dos: codigo
2021-8-02_05-03-42
PALABRA RANDOM: netbeans
build
build.xml
filesToDownload
manifest.mf
nbproject
src
test
palabra uno: netbeasn palarba dos: netbeans
palabra uno: netbeans palarba dos: netbeans

```

RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

En el presente examen se aplico todos los conocimientos adquiridos durante el ciclo a si mismo a manejar de la mejor manera los archivos y las clases para poder buenas practicas de programacion

Nombre de estudiante: DUTAN SANCHEZ DAVID GUSTAVO

Firma de estudiante: DavidDutan