

Universidad Tecnológica de Panamá  
Facultad de Ingeniería en Sistemas Computacionales  
Desarrollo de Software III

Proyecto No. 1

Prof. Ricardo Chan  
Instrucciones:

Entrega: 16 de mayo de 2018

1. Enviar por correo electrónico el proyecto a: rchan.utp2@gmail.com
2. Asunto: DS3 1LS221 Proyecto 1 nombre cédula
2. Grupo de 1 (puede hacerse individual)
3. Presentación con el integrante con derecho a nota. Puede estar a un lado de la pantalla
4. Sin virus por favor.

Desarrolle en java modo gráfico el siguiente problema:

La computadora esconde un tesoro en un área de 10x10. La esquina inferior izquierda es la coordenada 1,1 y la superior derecha la 10,10. El usuario tratará de encontrar el tesoro. La computadora le indicará hacia dónde debe dirigirse (norte, sur, este, oeste, noreste, noroeste, sureste, suroeste). Contabilizar la cantidad de intentos. Al finalizar, opción para iniciar otro juego.

Nota:

1. Desplegar el mapa con 100 botones. Crearlos dentro de un ciclo, utilizando una fórmula para determinar la posición del botón. Sin condiciones dentro del ciclo.
2. Si por alguna razón está llegando a las 100 condiciones, va por mal camino.
3. Colocar al borde de los botones (izquierdo e inferior) los números del 1 al 10.
4. Colocar los 4 puntos cardinales alrededor del mapa
5. Botones dentro mapa sin texto.
6. No es necesario marcar los botones cuando el usuario escoge uno.