

El Sombrero Seleccionador

Alejandro Rodríguez, Mayda Quimbaya y Diego Herrera



|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Motivo de modificación | Elaboración | Revisión | Aprobación |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**Introducción 3**

**La historia 4**

**Muggle o mago** 3

Historia base 3

Primera ramificación 3

Segunda ramificación

Tercera ramificación 3

**El Sombrero Seleccionador** 3

**Diseño y estructuración del software** **5**

**Interfaz** 3

Descripción 3

Conexión con el backend 3

Capturas de pantalla 3

**Sistema de fases (Muggle o mago)** 3

Subíndice 2.1 (Título índice 3) 3

Subíndice 2.2 (Título índice 3) 3

***Testing* y diagrama de flujo** **6**

**Sistema de fases (Muggle o mago)** 3

Subíndice 2.1 (Título índice 3) 3

Subíndice 2.2 (Título índice 3) 6

**Conclusión** **6**

Introducción

El presente documento describe un proyecto de programación en Java que representa el esfuerzo de un equipo en la creación de un juego de decisiones. Este juego está compuesto por dos subjuegos que permiten a los usuarios determinar su casa y su estatus como muggle o mago en un mundo mágico y emocionante.

El propósito fundamental de este proyecto es doble. En primer lugar, se busca la creación de un juego intuitivo y atractivo para los usuarios. La interfaz de usuario personalizada, desarrollada utilizando Swing, ha sido diseñada con precisión para proporcionar una experiencia interactiva visualmente agradable y fácil de usar. El equipo ha trabajado en la lógica del juego de manera que las decisiones sean claras y envolventes, lo que permite a los usuarios sumergirse en el mundo del juego de manera natural.

En segundo lugar, el equipo se ha comprometido a crear un código correctamente escrito que cumple con los estándares de programación. En cada fase del desarrollo, se han seguido buenas prácticas de programación para garantizar que el código sea limpio, mantenible y eficiente. Esto no solo facilita futuras actualizaciones y mejoras del juego, sino que también asegura que el software sea robusto y libre de errores. El cumplimiento de los estándares de programación es esencial para que el juego funcione de manera óptima y para que sea accesible para otros programadores que puedan trabajar en el proyecto en el futuro.

En resumen, este proyecto busca ofrecer a los usuarios una experiencia de juego intuitiva y atractiva, al tiempo que se adhiere a rigurosos estándares de programación para garantizar un código limpio y eficiente. La combinación de un diseño de interfaz cuidadoso y una programación de alta calidad es fundamental para el éxito y la satisfacción de los usuarios.

Historia

**Muggle o mago**

El presente documento describe un proyecto de programación en Java que representa el esfuerzo de un equipo en la creación de un juego de decisiones. Este juego está compuesto por dos subjuegos que permiten a los usuarios determinar su casa y su estatus como muggle o mago en un mundo mágico y emocionante.

Historia base

El presente documento describe un proyecto de programación en Java que representa el esfuerzo de un equipo en la creación de un juego de decisiones. Este juego está compuesto por dos subjuegos que permiten a los usuarios determinar su casa y su estatus como muggle o mago en un mundo mágico y emocionante.

Primera ramificación

El presente documento describe un proyecto de programación en Java que representa el esfuerzo de un equipo en la creación de un juego de decisiones. Este juego está compuesto por dos subjuegos que permiten a los usuarios determinar su casa y su estatus como muggle o mago en un mundo mágico y emocionante.

Segunda ramificación

El presente documento describe un proyecto de programación en Java que representa el esfuerzo de un equipo en la creación de un juego de decisiones. Este juego está compuesto por dos subjuegos que permiten a los usuarios determinar su casa y su estatus como muggle o mago en un mundo mágico y emocionante.

Tercera ramificación

El presente documento describe un proyecto de programación en Java que representa el esfuerzo de un equipo en la creación de un juego de decisiones. Este juego está compuesto por dos subjuegos que permiten a los usuarios determinar su casa y su estatus como muggle o mago en un mundo mágico y emocionante.

**Muggle o mago**

Historia base

El presente documento describe un proyecto de programación en Java que representa el esfuerzo de un equipo en la creación de un juego de decisiones. Este juego está compuesto por dos subjuegos que permiten a los usuarios determinar su casa y su estatus como muggle o mago en un mundo mágico y emocionante.

Primera ramificación

El presente documento describe un proyecto de programación en Java que representa el esfuerzo de un equipo en la creación de un juego de decisiones. Este juego está compuesto por dos subjuegos que permiten a los usuarios determinar su casa y su estatus como muggle o mago en un mundo mágico y emocionante.

Segunda ramificación

El presente documento describe un proyecto de programación en Java que representa el esfuerzo de un equipo en la creación de un juego de decisiones. Este juego está compuesto por dos subjuegos que permiten a los usuarios determinar su casa y su estatus como muggle o mago en un mundo mágico y emocionante.

Tercera ramificación

El presente documento describe un proyecto de programación en Java que representa el esfuerzo de un equipo en la creación de un juego de decisiones. Este juego está compuesto por dos subjuegos que permiten a los usuarios determinar su casa y su estatus como muggle o mago en un mundo mágico y emocionante.

Subíndice 1 (Título índice 2)

**AÑADIR UN INTERLINEADO DE 1.5 EN EL CASO DE IR SEGIDO DE TEXTO.**

Texto párrafo. En la Universidad Nebrija han convivido alumnos de América Latina, Europa, Estados Unidos, Rusia, Japón y Corea junto con alumnos españoles que hacen de la Universidad un lugar global y cosmopolita.

Subíndice 1.1 (Título índice 3)

Subíndice 1.2 (Título índice 3)

Subíndice 1.3 (Título índice 3)

Subíndice 2 (Título índice 2)

Subíndice 2.1 (Título índice 3)

Subíndice 2.2 (Título índice 3)

Ejemplos de textos y bullets

Titular rojo

Titular negro

Texto párrafo. La Universidad Nebrija es una institución universitaria privada, que imparte titulaciones oficiales en las áreas de Ingeniería, Arquitectura, Ciencias Sociales, Turismo, Ciencias de la Salud, Ciencias de la Comunicación, Artes Escénicas, Bellas Artes, Lenguas y Educación.

Texto destacado. Un rápido resumen de las características generales de la Universidad permite resaltar los aspectos de mayor interés para sus profesores y estudiantes, que son los siguientes:

La Universidad está estructurada académicamente en tres Facultades y una Escuela. Adicionalmente Nebrija Business School imparte programas de postgrado en el área de Dirección de Empresas.

Texto rojo. Investigación aplicada y Proyección hacia el mundo real

La investigación en la Universidad Nebrija se orienta hacia dos vertientes:

* Bullets 1
* Bullets 2. Generar conocimiento.
* Bullets 2. Establecer la máxima sinergia con los centros de investigación de otras universidades y con el mundo empresarial.

Bullets 3. La Universidad Nebrija es una institución universitaria privada, que imparte titulaciones oficiales en las áreas de Ingeniería, Arquitectura, Ciencias Sociales, Turismo, Ciencias de la Salud, Ciencias de la Comunicación, Artes Escénicas, Bellas Artes, Lenguas ción, Artes Escénicas, Bellas Artes, Lengua

Texto rojo. Proyección internacional

Texto párrafo. En la Universidad Nebrija han convivido alumnos de Amércia Latina, Europa, Estados Unidos, Rusia, Japón y Corea junto con alumnos españoles que hacen de la Universidad un lugar global y cosmopolita.

Destacado rojo. En la Universidad Nebrija, conscientes de la importancia que tiene la adquisición de habilidades y competencias profesionales, hemos incluido en todas nuestras titulaciones…

Ejemplo de tabla

Ejemplo de tabla 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Estilo: Tabla TT | TT | TT | TT |
| Estilo: Tabla TXT | TXT | TXT | TXT |
| Estilo: Tabla TXT | TXT |  |  |
| Estilo: Tabla TXT | TXT |  |  |
| **Estilo: Tabla txt (negrita)** | **TXT** | **TXT** | **TXT** |

Ejemplo de tabla 2

|  |  |
| --- | --- |
| Estilo: Tabla TT | TT |
| **Estilo: Tabla txt (negrita)** | |
| Estilo: tabla txt | txt |
| Estilo: tabla txt | txt |
| **Estilo: Tabla txt (negrita)** | |
| Estilo: tabla txt | txt |

La Universidad Nebrija es una institución universitaria privada, que imparte titulaciones oficiales en las áreas de Ingeniería, Arquitectura, Ciencias Sociales, Turismo, Ciencias de la Salud, Ciencias de la Comunicación, Artes Escénicas, Bellas Artes, Lenguas y Educación.

2.1 Apartado

La Universidad Nebrija es una institución universitaria privada, que imparte titulaciones oficiales en las áreas de Ingeniería, Arquitectura, Ciencias Sociales, Turismo, Ciencias de la Salud, Ciencias de la Comunicación, Artes Escénicas, Bellas Artes, Lenguas y Educación.

2.1 Apartado

La Universidad Nebrija es una institución universitaria privada, que imparte titulaciones oficiales en las áreas de Ingeniería, Arquitectura, Ciencias Sociales, Turismo, Ciencias de la Salud, Ciencias de la Comunicación, Artes Escénicas, Bellas Artes, Lenguas y Educación.

Ejemplo gráficas

Ejemplo de gráfica 1

Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto

Ejemplo de gráfica 2

Bibliografía

En la Universidad Nebrija, conscientes de la importancia que tiene la adquisición de habilidades y competencias profesionales, hemos incluido en todas nuestras titulaciones materias específicas para el desarrollo de competencias, que, junto con periodos obligatorios de prácticas profesionales, orientan a nuestros estudiantes hacia su desarrollo personal y profesional.