



**Materia:** Programación Visual

**Profesor:** Emmanuel  
Torres Servín

**Equipo:**

- Erick Alejandro López  
Pacheco 1321124248
- Christian Uriel  
Ramírez Pérez
- Eduardo Guerrero  
Gallardo 1321124332
- Jesús Fernando  
Gutiérrez Hernández  
1321124801

**Grupo:** 4322IS

**Carrera:** Ingeniería en  
Software

## **Clases que contendrán.**

Clase Tablero, en esta clase se tendrá el tablero y las cartas.

Clase ElementosNoVisuales, Se tendrán los elementos no visuales como serian el tiempo transcurrido del juego, los tiros de cada jugador, cuantos pares de cartas llevan acertados cada uno y la puntuación.

Al igual que se incluirán funciones:

- Función voltear carta.
- Función mover cartas aleatoriamente.
- Función tiempo.

## **Elementos visulas.**

- Boton de inicio.
- Boton de mezclar cartas.
- Las imágenes de las cartas.
- La puntuación.
- El tiempo.

## **Elementos no visuales.**

- Las clases.
- El cronometro.
- Tiempo transcurrido desde la ejecución del programa.
- Las funciones.

## **Tareas que realizaran los integrantes del equipo.**

Programar index principal: Eduardo

Se encargará de realizar el llamado de las clases, el diseño y los objetos en el índice donde se ejecutara todo el programa.

Diseño CSS: Christian

Diseñara y programara el diseño y agregara todos los elementos visuales que contendrá el juego.

Creación de clases: Fernando

Creara las clases correspondientes al juego, con todo y sus métodos o funciones.

Creación de los objetos: Erick

Creara los objetos para el funcionamiento del juego.

g