

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

CUAUTITLÁN CAMPO 4



AND



**UNAM  
CUAUTITLÁN**

**PRESENTAN:**

## MEXICAN HANGED PERSON

ANGELES GIL CARLOS ALEXIS  
CIGARRERO LÓPEZ PABLO ALBERTO  
QUINTANA LEVARIO LUIS GHADIEL



## **"MEXICANHANGEDPERSON"**



**DESCRIPCIÓN:** Esta es una aplicación gráfica, de la cual podemos disfrutar cómo un pequeño y arcade mini-juego, que se desarrolló en el lenguaje Java con la plataforma de NetBeans, este consiste en el tradicional juego llamado: "El Ahorcado" de adivinar la palabra escogiendo letras una a una, conforme las vayas adivinando, estarás más cerca a adivinar la, o las palabras y ganar, pero si te equivocas, el ahorcado va a ir tomando su forma mediante extremidades (cabeza, brazos, piernas, etc.), si a completas el cuerpo entero, perderás la partida, y comenzarás de nuevo...

Esta aplicación se hizo con el fin de reforzar y entrenar nuestros conocimientos en el lenguaje de programación; Java, ya que es un lenguaje orientado a objetos con interfaz gráfica, que es muy importante y muy necesario de conocer, ya que muchas de las aplicaciones, incluso de telefonías móviles de las que usamos cada día, están basadas en este lenguaje, por eso es muy importante tener presente este conocimiento...y que mejor, empezando con un divertido y representativo juego.



## **LISTA DE FUNCIONALIDADES:**

**BOTONES DE LETRAS:** Botones con el abecedario, para que el usuario pueda seleccionar la letra correcta.

**BOTON DE REINICIO:** Se reinicia la aplicación, en caso de que el usuario quiera cambiar de palabra por una nueva.

**IMÁGENES:** Incluyen imágenes para que el usuario sepa cómo va progresando en el juego.

**MENSAJE DE ERRORES:** Aparecen si el usuario ha perdido la partida.

**MENSAJE DE APROBACIÓN:** Aparecen si el usuario ha ganado correctamente la partida.

**INTERFÁZ GRÁFICA:** Es una interfaz muy representativa y sencilla a la vez para que el usuario pueda usarlo e interactuar con el de manera fácil y rápida.

**CAJA DE TEXTO:** Muestra el progreso de las letras que se van poniendo correctamente mediante el usuario.

# CAPTURAS:

```
package MexicanHangedPerson;

import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.ActionListener;
import javax.swing.ImageIcon;

public class Main extends javax.swing.JFrame {

    public ImageIcon imgs[];
    public JButton btns[];
    public String msgs[];
    public int ran;
    public int err;
    public String res[];

    public Main() {
        initComponents();
        imgs = new ImageIcon[6];
        btns = new JButton[27];
        msgs = new String[20];

        //imagenes del joven ahorcado lol
        imgs[0] = new ImageIcon(getClass().getResource("/MexicanHangedPerson/im1.jpg"));
        imgs[1] = new ImageIcon(getClass().getResource("/MexicanHangedPerson/im2.jpg"));

        btns[21] = jButton22;
        btns[22] = jButton23;
        btns[23] = jButton24;
        btns[24] = jButton25;
        btns[25] = jButton26;
        btns[26] = jButton27;

        //palabras por adivinar, para agregar una nueva palabra sera necesario declararla al inicio
        msgs[0] = "Mexico".toUpperCase();
        msgs[1] = "Pumas".toUpperCase();
        msgs[2] = "Universidad".toUpperCase();
        msgs[3] = "Academia".toUpperCase();
        msgs[4] = "Atlas".toUpperCase();
        msgs[5] = "Tigres".toUpperCase();
        msgs[6] = "Veracruz".toUpperCase();
        msgs[7] = "Michoacan".toUpperCase();
        msgs[8] = "Oaxaca".toUpperCase();
        msgs[9] = "Yucatan".toUpperCase();
        msgs[10] = "Monterrey".toUpperCase();

        msgs[19] = "Uruguay".toUpperCase();

        //se asigna un evento a cada letra para comprobar que exista en la palabra a adivinar
        for (int i = 1; i < 27; i++) {
            btns[i].addActionListener(new ActionListener() {
                public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                    checarLetra(e);
                }
            });
        }
        iniciar();

        //funcion para comenzar los parametros del juego o iniciar una nueva partida
        public void iniciar() {
            //ERRORES EN 0
            err = 0;
            jButton1.setIcon(imgs[0]);
        }
    }
}
```

MexicanHangedPerson.Main

Output - MexicanHangedPerson (run)

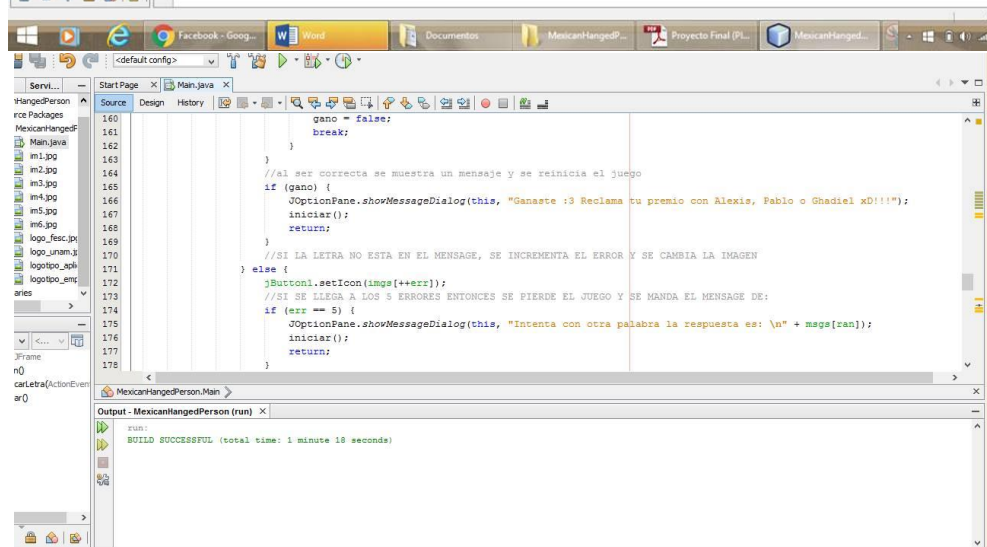
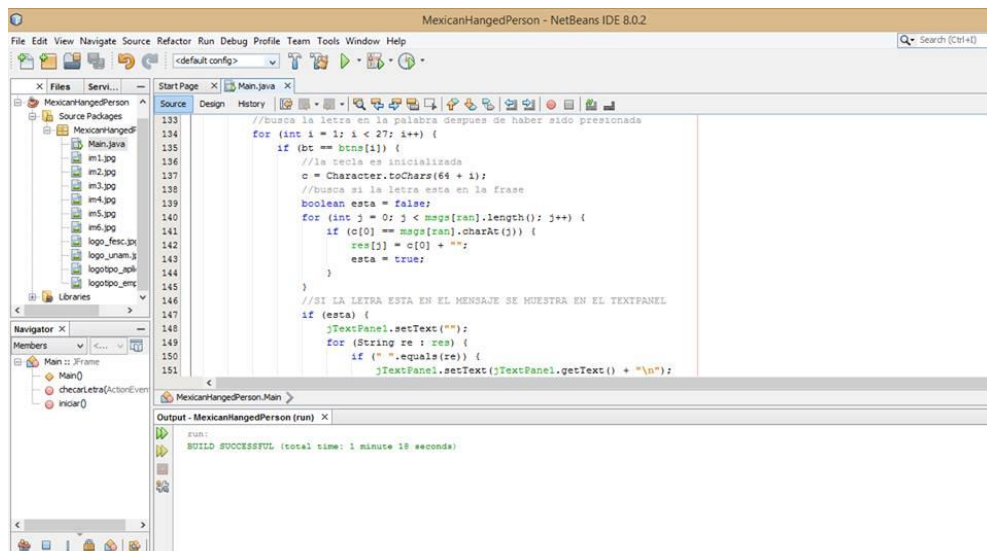
run:  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 minute 18 seconds)



```
Design History | [Icons] | [Tools] | [Run] | [Debug] | [Profile] | [Team] | [Tools] | [Window] | [Help]

public void iniciar() {
    //ERRORES EN 0
    err = 0;
    jButton1.setIcon(imgs[0]);
    jTextPanel1.setText("");
    //para activar las letras del tablero
    for (int i = 1; i < 27; i++) {
        btns[i].setEnabled(true);
    }
    //para generar una palabra aleatoriamente xD
    ran = (int) 0 + (int) (Math.random() * (msgs.length - 1) + 1);
    //SEPARA EL MENSAJE POR PALABRAS
    String pal[] = msgs[ran].split(" ");
    res = new String[msgs[ran].length() + 1];
    int j = 0;
    // seran los guiones que van debajo de las letras como una separacion
    for (String pall : pal) {
        for (int i = 0; i < pall.length(); i++) {
            jTextPanel1.setText(jTextPanel1.getText() + " _ ");
        }
    }
}

inHangedPerson.Main >
```



LOGOTIPO:

