

MANUAL TÉCNICO

La práctica fue desarrollada en NetBeans IDE 8.2 utilizando el lenguaje de programación Java. Las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta aplicación fueron de internet y guardadas dentro de la carpeta en donde se encuentra el archivo ejecutable

Las listas de clases utilizadas en la elaboración fueron las siguientes:



Nombre de la Clase	Función
Arreglo	En esta clase se manejó el arreglo que guardaría los datos de cada jugador que entrara en el sistema. Declarada como public final
Boton	En esta clase se manejan los distintos botones que conforman nuestra ventana principal
Contador	En la clase contador se realiza la ejecución del cronometro esta extiende a clase Thread de java y se ejecuta mientras una condición siga cumpliéndose. Dentro de esta misma clase se manejan las comprobaciones de cada choque creando dentro una clase colisión que extiende de Thread. Realizando así distintos métodos para un caso correspondiente.
Enemigo	En la clase enemigo se ejecuta la creación de las distintas naves enemigas que están en el juego. La clase principal extiende a Thread. Dentro de ella se crearon 3 métodos distintos que permiten la creación de cada nave. El tipo de

	nave creada cuando se realiza un hilo depende de un numero random que se ejecuta.
Jugador	La clase Jugador es la encargada de manejar todos los jugadores que usen la aplicación. Dentro de ella se declaran atributos como nombre, puntuación que son utilizadas para guardar los datos del objeto que se crea con los jugadores.
Mi Nave	La clase nave es la encargada de poder realizar las acciones correspondientes a la nave que maneja el jugador, dentro de ella se crean Los métodos de MoverIzquierda y MoverDerecha que son los que se encargan de realizar el movimiento de la nave a lo largo del eje x de la ventana.
NewJFrame	El formulario New JFrame es donde se ejecuta toda la parte visual del juego, en el se carga el escenario, la nave aliada, las naves enemigas y los disparos, así mismo los diferentes botones que se encuentran en la ventana.
Practica2	En la clase practica 2 se encuentra mi método principal en donde se manda a instanciar el formulario NewJFrame
Tabla Jugadores	En la clase Tabla Jugadores se realiza la creación de un nuevo JFrame en donde cargan los datos de cada jugador para mostrar en una tabla, dentro de esta clase se encuentra una función de tipo string definida por un arreglo que es la encargada de realizar la carga de los datos a la tabla