



**Universidad Tecnológica
del Norte de Guanajuato**
Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Estado

Tecnologías de la Información Área Infraestructura de Redes Digitales

Félix Eduardo Rodríguez García

GIR0122

Proyecto torre de Hanói

22 de marzo de 2019

Este proyecto consistirá en que el usuario resolverá el juego de las torres de Hanói las cuales son un reto mental, pero antes de entrar de lleno en el problema, primero deberá iniciar sesión en la aplicación para poder ingresar el juego, posteriormente se mostrará la pantalla de inicio donde tendrá las siguientes opciones: Juego nuevo, resultados, acerca de, ayuda para jugar con las torres y salir de la aplicación. En la opción juego nuevo se generará una torre de Hanói con 3 discos, pero se podrá cambiar ahí mismo el número de discos, se contará con un contador de movimientos hechos, así como un cronometro que indicará cuanto tardo el usuario en completar el juego.

Posteriormente al terminar el juego saldrá una ventana con los resultados y se preguntará si se quiere repetir, ir a la pantalla de resultados o en su defecto volver al inicio. En la pantalla de resultados se mostrará una tabla con los mejores tiempos y numero de movimientos empleados en terminar el juego, la tabla tendrá las columnas: posición, usuario, movimientos y tiempo. Además, los resultados se guardarán en un archivo de texto y los registros de usuarios y contraseñas se guardarán en otro archivo de texto.

En la opción “Acerca de” se mostrará información sobre las torres de Hanói, información sobre la aplicación, la versión y el autor o los autores. Además, se contará con una splash screen que mostrará el nombre de la aplicación, la versión y el autor o autores. Y por último se mostrará una opción para salir de la aplicación solo en en inicio para evitar cierres accidentales mientras se finaliza una partida en curso.

Caso de uso

Juego Torre Hanói

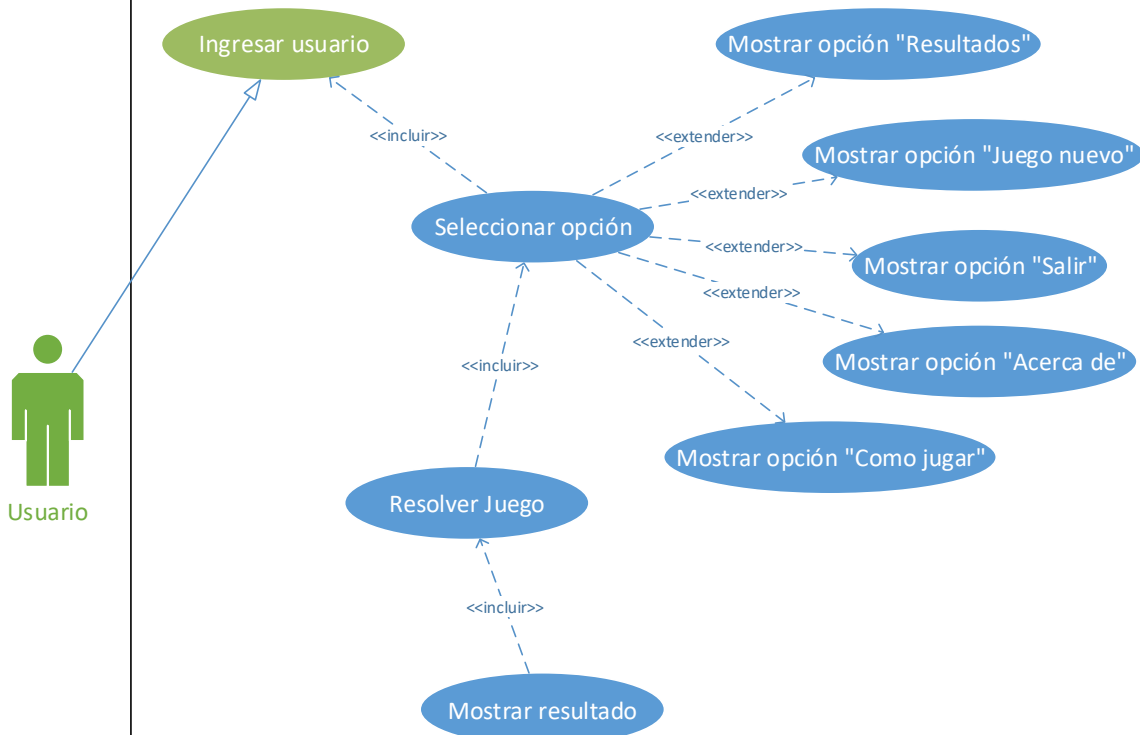


Diagrama de clases

