

11-11-2015

Introducción a Ciencias de la computación

2016-1

## **Proyecto Final**

Fecha limite de entrega: 30-11-2015 10:00

al correo [kymy@ciencias.unam.mx](mailto:kymy@ciencias.unam.mx) con asunto: [ICC1\_20161]Proyecto\_Final en una carpeta tar/zip con nombre apellido1apellido2

### **Juego de Ajedrez**

Se trata de un juego en terminal que consiste en simular el juego de ajedrez entre dos usuarios.

Este juego debe permitir jugar a dos usuarios, cada usuario debe elegir la pieza y la casilla a mover.

El juego (el programa) deberá mover la pieza a la nueva casilla sólo si es válido, si no, deberá mostrar un mensaje de error y debe volver a permitirle al usuario seleccionar una nueva casilla válida.

El tablero deberá imprimirse en terminal en cada movimiento, para mostrar las nuevas posiciones.

El juego debe saber cuando un usuario gana.

### **Juego 8 reinas**

Se trata de un juego en terminal que consiste en colocar 8 reinas sobre el tablero por un usuario, y gana solamente si las 8 reinas no se atacan entre si.

El juego deberá ir preguntándole al usuario donde quiere colocar las reinas y mostrar el tablero correspondiente en cada respuesta, al finalizar deberá decir si gano.

### **2 Puntos extra**

Se debe permitir guardar las partidas de ajedrez en archivos, para después mediante una opción extra en el menú "Continuar juego" recuperar una partida guardada.

### **Aspectos a calificar:**

1. Diseño
2. Implementación Juego de Ajedrez

3. Implementación Juego 8 reinas
4. Exposición (explicar la relación entre el diseño y la implementación)
5. Funcionamiento de los programas
6. Comentarios en código
7. Documentación
8. Robustez

### **Comentarios**

El diseño es parte importante del proyecto, así que consideren que tengan al menos los siguientes elementos:

1. Portada
2. Índice
3. Problema
4. Consideraciones sobre el diseño
  - 4.1. Objetos identificados y su relación entre ellos.
  - 4.2. Escenario.
  - 4.3. Comportamiento de los objetos.
5. Consideraciones sobre la implementación (estructuras a utilizar...)
6. Casos prueba
7. Diagrama de clases
8. Conclusiones

### **Entrega**

Será el día Lunes 30 de Noviembre en el laboratorio antes de las 10 pm.

El proyecto es individual y será cancelado si hay sospecha de copia.

Deberá estar en el correo una carpeta .zip/.tar con nombre:

———>“apellido1apellido2”

```
---->"docu"  
    --> "Diseño.pdf"  
    -->"javadoc"  
---->"src"
```

En "src" van todas su clases .java

Aparte me pasaran esta carpeta por una USB y el diseño en papel.

Expondrán en persona su proyecto, y deberán responder preguntas de su diseño e implementación.

El tiempo máximo para cada uno es de 20 min.