



LISTA DE COTEJO: CASOS DE ESTUDIO ASIGNADO POR EL PROFESOR

**COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA:**

Desarrollar software a través de técnicas de desarrollo y con base en las especificaciones de diseño, buenas prácticas y normatividad aplicable para cumplir con los requerimientos y contribuir al aseguramiento de la calidad

**RESULTADO DE APRENDIZAJE:**

Identificación y aplicación de los procesos básicos del pensamiento, utilización correcta de los procesos básicos del pensamiento.

**NOMBRE DEL ALUMNO:** \_\_\_\_\_

	ASPECTO A EVALUAR	VALOR DEL ÍTEM	VALOR OBTENIDO
1	COMPRESIÓN DE LA INFORMACIÓN, PROBLEMÁTICA Y COMPONENTES DEL CASO, EL ALUMNO: (ED)		
1	Explica que es la maqueta gráfica (mockups) y su importancia	10	
2	Realiza un mockup	10	
3	Desglosa una lista de componentes.	10	
4	Realiza el mapa conceptual de los componentes visuales y no visuales.	10	
2	EL ALUMNO ELABORA UN PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS A PARTIR DE UN CASO DE ESTUDIO SOBRE ARQUITECTURAS WEB: (ED, EP)		
1	Crea un Repositorio	5	
2	El código del programa se encuentra realizado de manera correcta.	10	
3	Se consideran estándares y buenas prácticas.	5	
4	Cumple con los requerimientos solicitados.	10	
5	El programa es funcional.	10	
3	LA ESTRUCTURA Y PRESENTACIÓN DEL CASO RESUELTO CUMPLE CON: (EP, ED).		
1	Carátula.	2.5	
2	Índice de contenido.	2.5	
3	Respeto por el formato sugerido para la resolución del caso.	2.5	
4	Redacción técnico-profesional.	2.5	
5	Ortografía correcta.	2.5	
6	Redacción clara.	2.5	
7	Presentación profesional impresa y/o electrónica según lo estipulado por el profesor	5	
	PUNTUACIÓN OBTENIDA	100%	

**COMPETENCIA ALCANZADA:**\_\_\_\_\_ **CALIFICACIÓN:** \_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES GENERALES:**  
\_\_\_\_\_

NOMBRE Y FIRMA DEL EVALUADOR

NOMBRE Y FIRMA DEL ALUMNO



**LISTA DE COTEJO: CASOS DE ESTUDIO ASIGNADO POR EL PROFESOR**

**PERIODO: MAYO-AGOSTO**

**INGENIERÍA EN SOFTWARE**

**MATERIA: PROGRAMACIÓN VISUAL UNIDAD DE APRENDIZAJE: 1**

**CUATRIMESTRE: Tercero GRUPO: 5322IS**

**PROFESOR: EMMANUEL TORRES SERVIN**

**Integrantes:**

**Andrade Vega Sharennny Yolotzin (1321124167)**

**García García Saul Iván (1321124105)**

**Gómez Romero Enrique (1321124095)**

**González Luna Freddy Daniel (1321124123)**

**Ruiz Gutiérrez Luis Alberto (1321124092)**



## Tabla de contenido

COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA:.....	1
RESULTADO DE APRENDIZAJE: .....	1
NOMBRE DEL ALUMNO: .....	1
¿Qué es un mockup y cuál es su importancia? .....	5
Mockups .....	6
Lista de componentes.....	7
Mapa conceptual de los componentes visuales y no visuales. ....	8
Creación de repositorio. ....	9
Guía de uso.....	10

## **¿Qué es un mockup y cuál es su importancia?**

Un mockup o maqueta es un diseño digital de una web y / o aplicación hecha antes del desarrollo del trabajo.

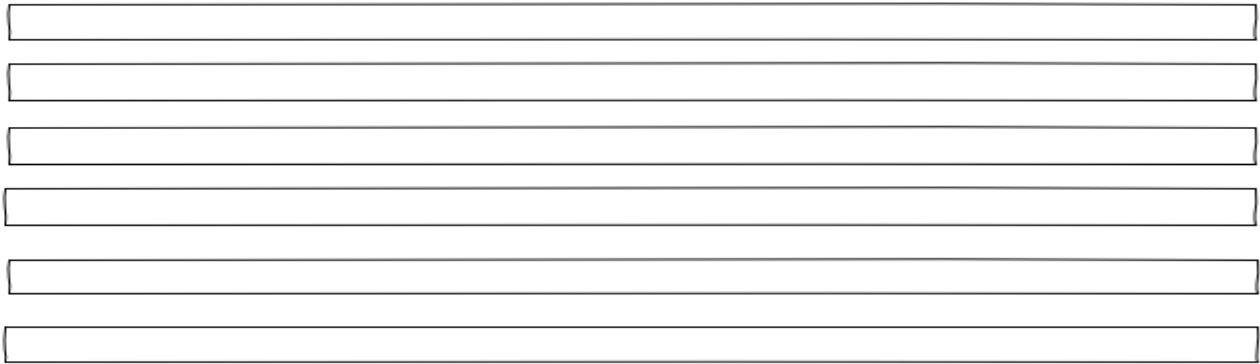
Las maquetas se utilizan en la fase de diseño inicial para visualizar ideas y conceptos en el contexto del diseño web e incluyen la estructura de navegación, el sitio y los elementos de diseño en detalle.

Sirve para transformar ideas en funcionalidades y ayuda al cliente a exteriorizar y comprender lo que necesita.

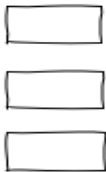
Mockups



TABLERO



Barcos



## Lista de componentes.

<b>Componentes</b>
--------------------

<b>Visuales</b>	<b>No visuales</b>
Etiquetas	Alertas
Botones	Conexiones A Bases De Datos
Formas	Temporizadores
Barras De Scroll	Funciones
Tipografía	Formato De Diseño De Los Paneles
Imágenes	Clases

## Mapa conceptual de los componentes visuales y no visuales.

# COMPONENTES

UN COMPONENTE ES UNA UNIDAD MODULAR DE UN PROGRAMA DE SOFTWARE CON INTERFACES Y DEPENDENCIAS BIEN DEFINIDAS QUE PERMITEN OFERTAR O SOLICITAR UN CONJUNTO DE SERVICIOS FUNCIONALES O NO FUNCIONALES.

### VISUALES

Tiene una representación gráfica en tiempo de diseño y ejecución.

Botones.

Barras de scroll.

Cuadros de edición, etc.

Por ejemplo:

### NO VISUALES

No aparecen en la ventana y se insertan en un formulario para que el programador los utilice, no tienen ningún tipo de interfaz gráfico.

Temporizadores.

Cuadros de diálogo  
-no visibles en la fase de diseño-, etc

Por ejemplo:



# Creación de repositorio.

FreddyDGL / C-4G

Public

<> Code

Issues

Pull requests

Actions

Projects

Wiki

Security

Insights

main

1 branch

0 tags

Go to file

Add file

Code

Enrique-Gomez-Romero Cambio Trabajo Terminado7a1f8a9 · 24 seconds ago · 8 commits

Juego.jsTrabajo Final3 minutes ago

README.mdUpdate README.md · yesterday

index.htmlTrabajo Final3 minutes ago

README.md

### C-4G

Repositorio de equipo de programación visual, grupo 5322IS

Andrade Vega Sharennny Yolotzin (1321124167)

García García Saul Ivan (1321124105)

Gomez Romero Enrique (1321124095)

Gonzalez Luna Freddy Daniel (1321124123)

Ruiz Gutierrez Luis Alberto (1321124092)

About

Repositorio de equipo de programación visual, grupo 5322IS

Readme

0 stars

1 watching

0 forks

Releases

No releases published

Create a new release

Packages

No packages published

Publish your first package

Contributors 2

Enrique-Gomez-Romero

FreddyDGL

Languages

JavaScript 81.8%

HTML 18.2%

## Guía de uso.

### 1.-Creacion del tablero.

```
C:\Users\IVAN GG > Downloads > tirosjugador.html > html > body > script
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4    <meta charset="UTF-8">
5    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7    <title>TirosBot</title>
8  </head>
9  <body>
10 <script>
11
12   var tableroBot=[0,1,3,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0];
13   var tableroJugador=[0,0,3,1,1,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0];
14   console.log("Tablero antes de que se realice el disparo del jugador a bot");
15   console.log(tableroBot);
16   //let tablero = this.tablero;
17   //tamaño del tablero
18   let ingresar = prompt("Ingresa la coordenada donde desea disparar el Jugador al Bot");
19   if(tableroBot[ingresar]==0){
20     tableroBot[ingresar]=2;
21     alert("Disparaste en una casilla vacia (agua)")
22   }else if(tableroBot[ingresar]==1){
23     tableroBot[ingresar]=3;
24     alert("Disparaste en una casilla con un barco");
25   }else if(tableroBot[ingresar]==2){
26     alert("Ya disparaste en esta casilla");
27   }else if(tableroBot[ingresar]==3){
28     alert("En esta casilla se encuentra un barco hundido");
29   }
30   console.log("Tablero despues de disparar el Jugador al bot");
31   console.log(tableroBot);
32   dispararbot();
33
34   function dispararbot()
35   {
36     let tamaño = tableroJugador.length;
37
```

Se definen las variables (TableroJugador- TableroBot), donde en un Array: se colocan las dimensiones en (Horizontal) para seleccionar la posición del barco a jugar.

De igual manera con las funciones (Alert) se le avisara si se disparó en una casilla vacía o ha acertado en un barco.

## 2.-Bot Del Juego.

```
27 console.log("Tablero despues de disparar el jugador al bot");
28 console.log(tableroBot);
29
30 //Bucle para que el bot y el jugador disparen hasta que se hundan todos los barcos
31 while(tableroBot.includes(1) && tableroJugador.includes(1)){
32     //Disparo del bot
33     let disparoBot = Math.floor(Math.random() * tableroJugador.length);
34     if(tableroJugador[disparoBot]==0){
35         tableroJugador[disparoBot]=2;
36         alert("Disparaste en una casilla vacia (agua)");
37     }else if(tableroJugador[disparoBot]==1){
38         tableroJugador[disparoBot]=3;
39         alert("Disparaste en una casilla con un barco");
40     }else if(tableroJugador[disparoBot]==2){
41         alert("Ya disparaste en esta casilla");
42     }else if(tableroJugador[disparoBot]==3){
43         alert("En esta casilla se encuentra un barco hundido");
44     }
45     console.log("Tablero despues de disparar el Bot");
46     console.log(tableroJugador);
47     //Disparo del jugador
48     ingresar = prompt("Ingresa la coordenada donde desea disparar el Bot");
49     if(tableroBot[ingresar]==0){
50         tableroBot[ingresar]=2;
51         alert("Disparaste en una casilla vacia (agua)");
52     }else if(tableroBot[ingresar]==1){
53         tableroBot[ingresar]=3;
54         alert("Disparaste en una casilla con un barco");
55     }else if(tableroBot[ingresar]==2){
56         alert("Ya disparaste en esta casilla");
57     }else if(tableroBot[ingresar]==3){
58         alert("En esta casilla se encuentra un barco hundido");
59     }
60     console.log("Tablero despues de disparar el Jugador");
61     console.log(tableroJugador);
62 }
63 // Ganador
64 if(tableroBot.includes(1)==false){ //Includes devuelve true si el elemento está en el array
    alert("El jugador ha ganado");
}
```

Se creo un condicional repetitiva (While) en la cual la variable (TableroBot) y la función (Include) la cual devuelve True si el elemento está en el arreglo.

Así mismo se manda a llamar la variable (DisparaBot) donde se coloca la posición y el disparo en el tablero (Horizontal)

Y con las condicionales (if-else) se manda si el Bot aserto o no.

De igual manera los (Alert) Se avisará donde disparo el bote o si ha fallado.

### 3.-Disparo del Jugador.

```
45     console.log("Tablero despues de disparar el Bot");
46     console.log(tableroJugador);
47     //Disparo del jugador
48     ingresar = prompt("Ingresa la coordenada donde desea disparar el Bot");
49     if(tableroBot[ingresar]==0){
50         tableroBot[ingresar]=2;
51         alert("Disparaste en una casilla vacia (agua)")
52     }else if(tableroBot[ingresar]==1){
53         tableroBot[ingresar]=3;
54         alert("Disparaste en una casilla con un barco");
55     }else if(tableroBot[ingresar]==2){
56         alert("Ya disparaste en esta casilla");
57     }else if(tableroBot[ingresar]==3){
58         alert("En esta casilla se encuentra un barco hundido");
59     }
60     console.log("Tablero despues de disparar el Jugador");
61     console.log(tableroJugador);
62 } // Ganador
63 if(tableroBot.includes(1)==false){ //Includes devuelve true si el elemento está en el array
64     alert("El Jugador ha ganado");
65 }else if(tableroJugador.includes(1)==false){
66     alert("El Bot ha ganado");
67 }
68
69 </script>
70 </body>
71 </html>
```

Se ingresa la función (Promt) donde se le pide al jugador colocar una coordenada en el tablero del eje x.

Donde los (If-Else) se asimilarán para que se indique si el jugador ha acertado si no avisara que ah fallado.

Los (Alert) notificaran si se disparó a una casilla vacía, o ha hundido un barco.

### 4.- Definir el Ganador.

Con la sentencia (If) y se llama a la variable y se completa con la función (Include) para poder recibir la información de las posiciones y las colocaciones del jugador y del bot.

Y el (Alert) notificara si el Bot o el jugador ha ganado.