

Universidad San Carlos De Guatemala
Centro Universitario De Occidente
División De Ciencias De La Ingeniería
Introducción a la Programación y
Computación
Ingeniero Oliver Ernesto Sierra Pac

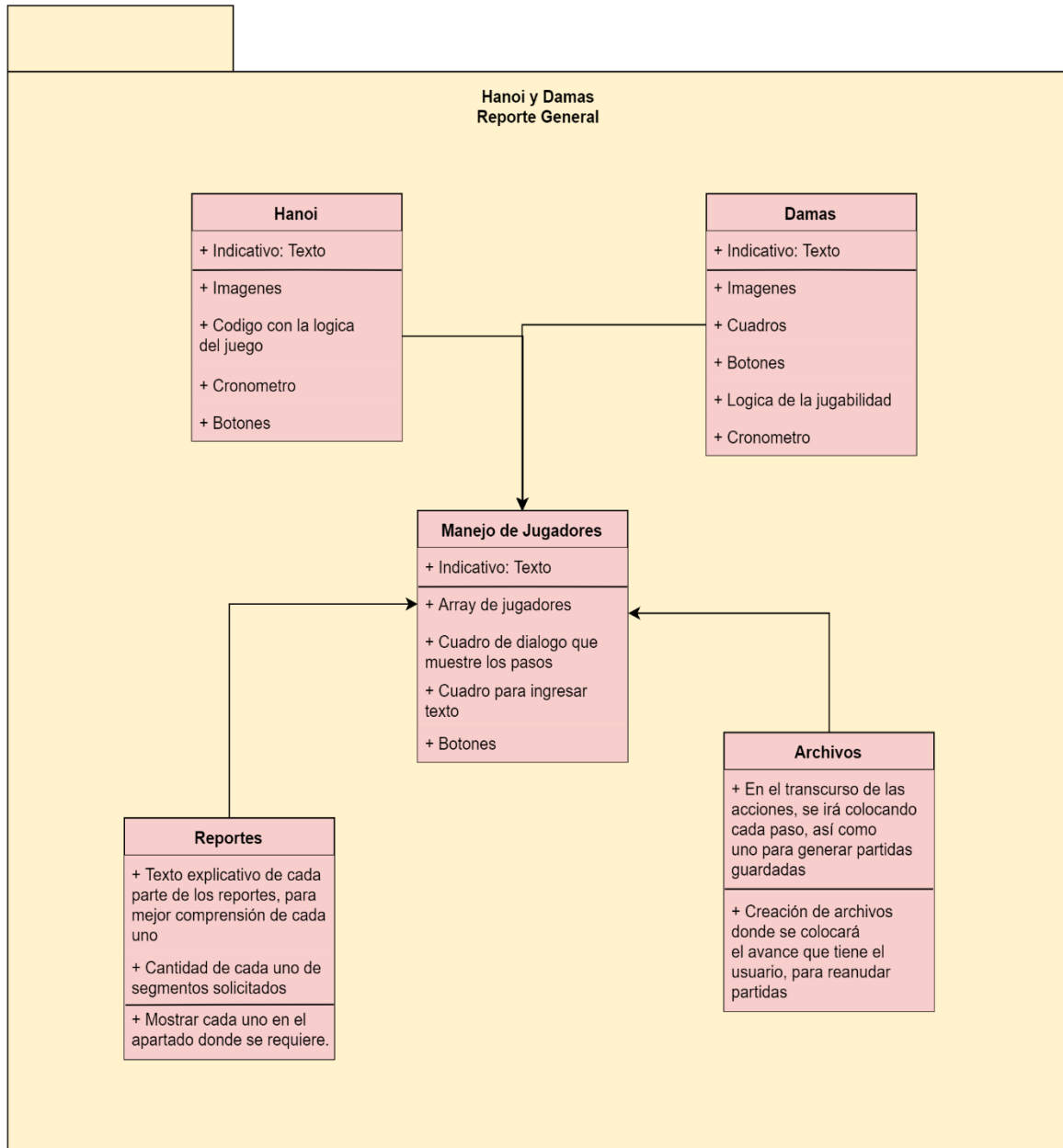


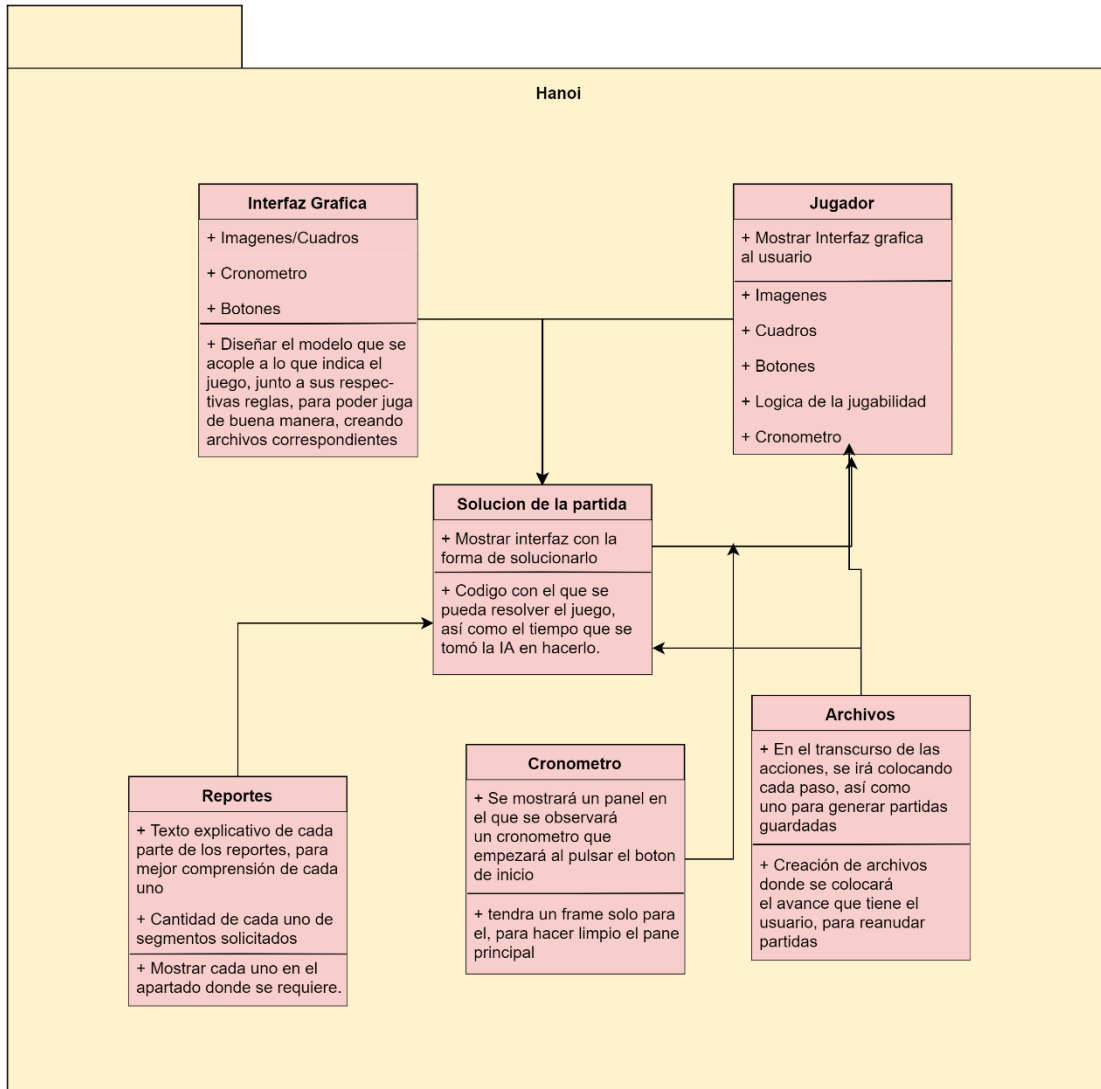
Manual Técnico

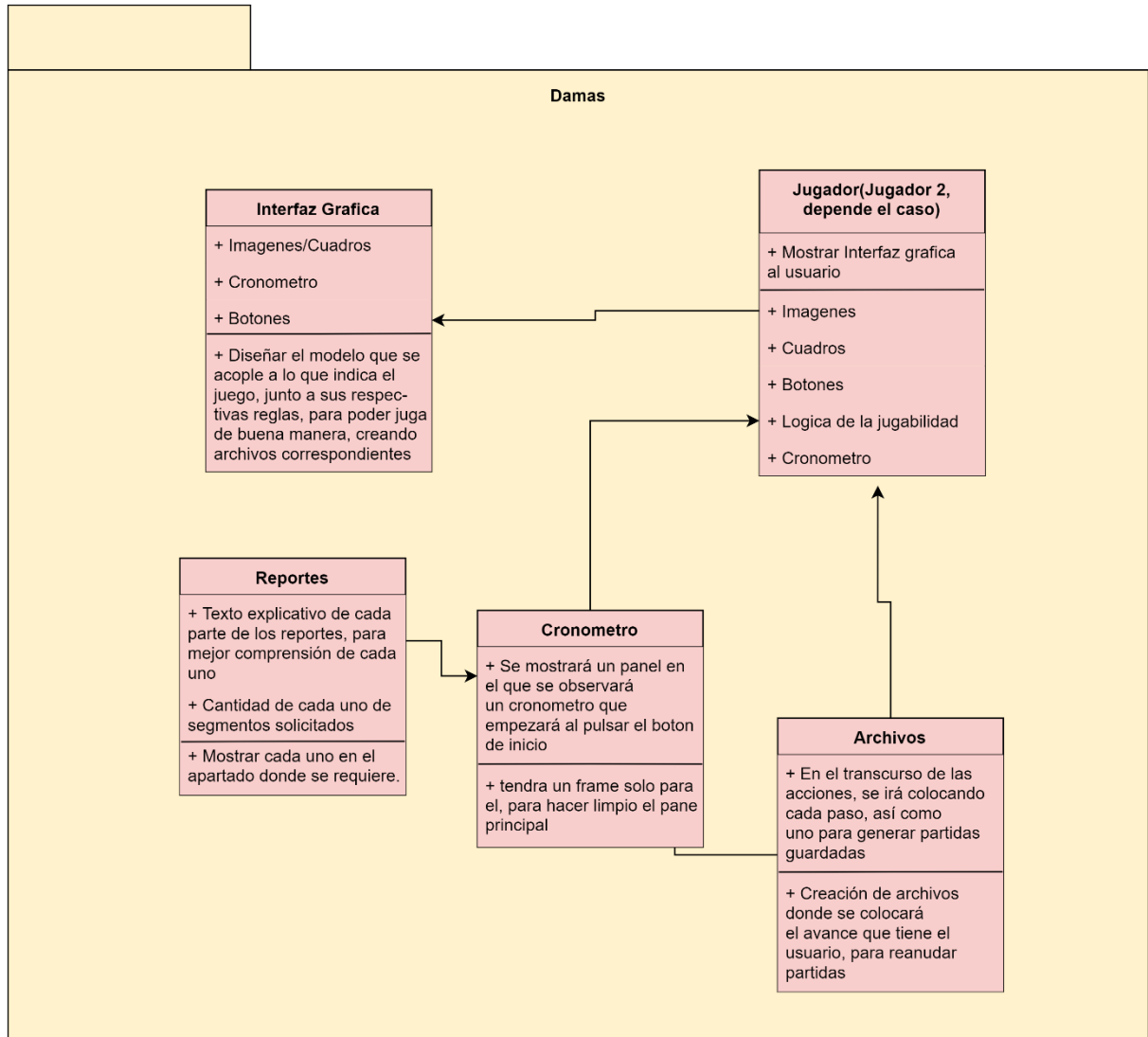
202132299, Germán Alex Ramírez Limatuj
Quetzaltenango, Mayo de 2022

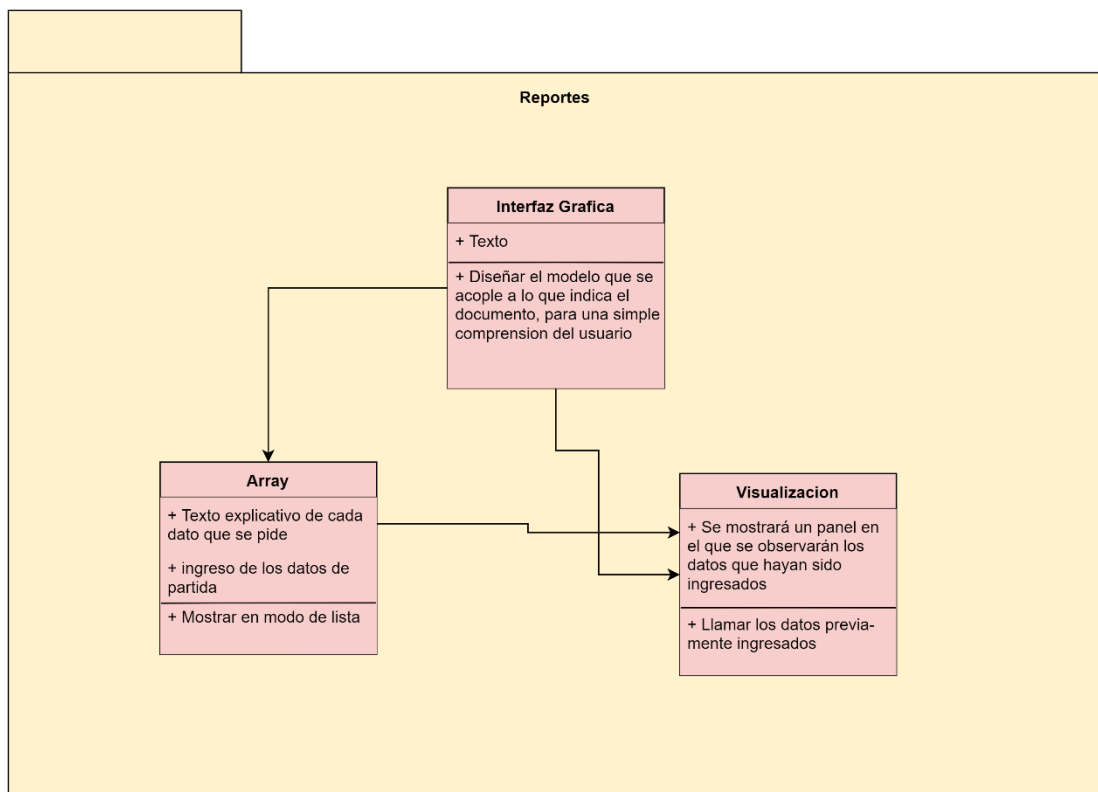
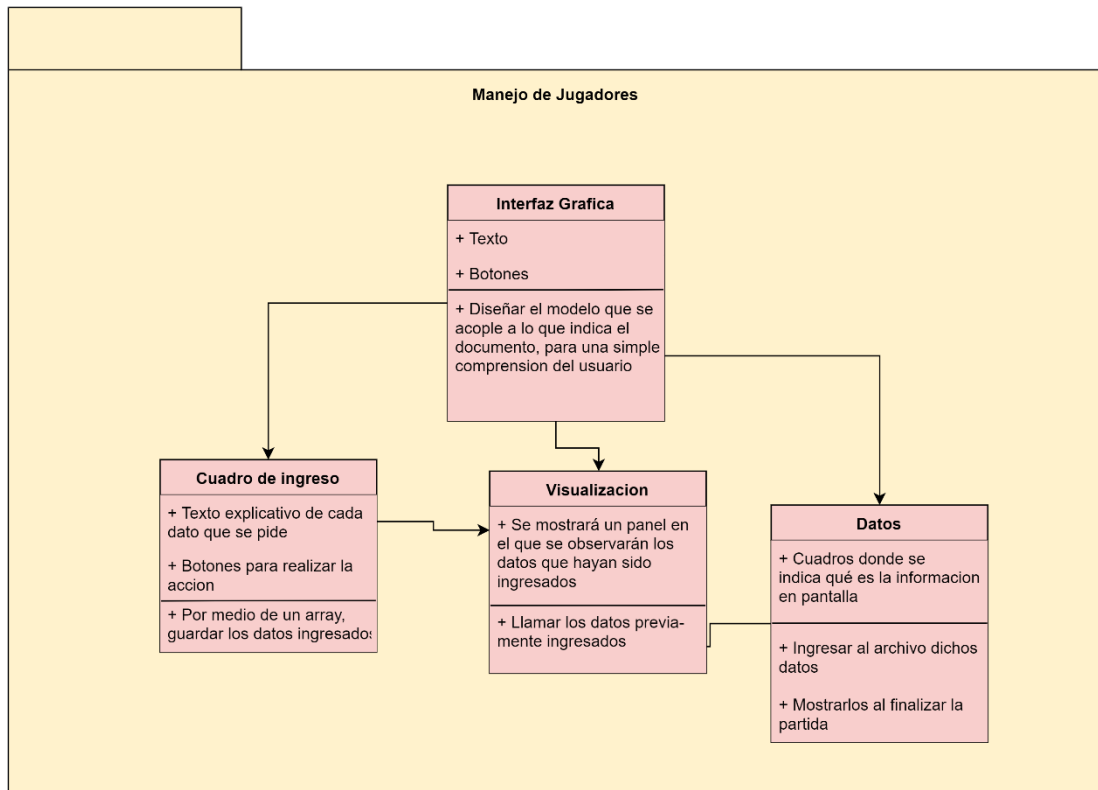
Manual técnico
Hanoi y Damas

DIAGRAMAS DE CLASES









ALGORITMOS

Antes de generar todo, investigar sobre las reglas y apartados de cada juego, ya que estos serán muy importantes para cada uno, al tener mecánicas muy distintas.

Menú Principal

- Creación de entorno gráfico, con los tres apartados principales
- Un botón donde se muestra una pequeña ventana con información general
- Y detrás de eso, están las líneas de código encargadas de mostrar u ocultar alguna ventana

Usuarios

- Mostrar un cuadro donde ingresar los datos solicitados
- Almacenarlos en un arreglo, para su fácil manejo
- Añadir estos datos al archivo a generar

Cronometro:

- Hacer un diseño en un panel individual al del juego, para tener buen orden
- Tener las variables para las distintas unidades de tiempo
- Por medio de if y ciclos, generar una suma de números para tener una subida progresiva, debidamente con los tiempos
- Almacenar el tiempo final en cada partida, para mostrarla y para tenerla también en el archivo solicitado

Hanoi

- Crear la interfaz gráfica del juego, en un JFrame aparte, para tener un buen orden
- Mostrar el cronometro para tener el tiempo que tomó la partida
- Teniendo en mente la Jugabilidad (reglas, etc), generar la lógica de cada paso
- Almacenar los datos importantes para mostrarlos posteriormente en los reportes

Damas

- Crear la interfaz gráfica del juego, en un Jframe aparte, para tener un buen orden
- Mostrar el cronometro para tener el tiempo que tomó la partida
- Teniendo en mente la Jugabilidad (reglas, etc), generar la lógica de cada paso
- Almacenar los datos importantes para mostrarlos posteriormente en los reportes

Archivos

- Al momento de tener alguna acción, se almacenará en un archivo, como lo indicado en el documento
 - Deben almacenarse datos importantes en este, y debe ser creado en cada uno de los juegos, para que el jugador pueda seguir con lo que tenía (guardar partida)
 - Aparte de eso, debe de almacenar tiempos y demás datos importantes
-
-