

Universidad del Valle
Facultad de Ingeniería
Fundamentos de Programación Orientada a Eventos
Paola J. Rodríguez

MINI PROYECTO 2:
I KNOW THAT WORK

SANTIAGO CASAÑAS TABARES

2025301

JESÚS ADRIAN PEÑA GUETIO

2025513

Bocetos de ventanas de usuario:

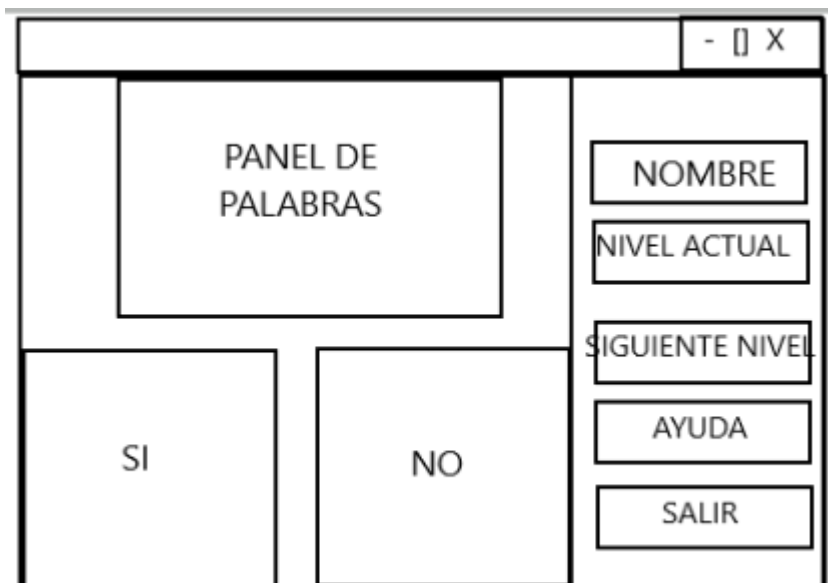
INICIO

A window titled "titulo del juego" with a standard OS window header (minimize, maximize, close buttons). The main content area contains four buttons stacked vertically: "nuevo juego", "continuar", "como jugar", and "salir".

A modal dialog box titled "selecciona tu partida". It contains a dropdown menu with the text "name: nivel" and a downward arrow. Below the dropdown are two buttons: "ok" and "cancelar".

A modal dialog box titled "escribe tu nombre". It features a small square icon on the left, a text input field, and two buttons at the bottom: "ok" and "cancelar".

JUEGO:



Diseño de clases:

GUI Ventana Inicial	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none"> Mostrar la ventana inicial de juego con el título de este y cuatro botones con distintas funcionalidades. Salir: para cerrar la ventana. Nuevo juego: para iniciar partida desde el nivel uno con un nuevo nombre. Continuar: para continuar partida desde el último nivel guardado de un jugador en específico. Como jugar: dar una breve pero clara explicación sobre el juego y cómo pasar de nivel. 	<ul style="list-style-type: none"> FileManager. Escucha. ImagenIcon. Ventana de juego.

Universidad del Valle
Facultad de Ingeniería
Fundamentos de Programación Orientada a Eventos
Paola J. Rodríguez

GUI Ventana De Juego	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar ventana de juego con tres paneles para jugar y un panel para información. • Panel de palabras, donde se mostrarán las palabras una a una e imágenes para iniciar y/o continuar el juego. • Panel si/Panel no: Servirán como botones para decir si una palabra se encontraba o no en el conjunto de palabras iniciales. • Columna de información: Aquí se mostrará el nombre del jugador, así como el nivel actual en el que este se encuentra. Además de 3 botones con distintas funcionalidades. • Botó para salir, que cerrará el juego y guardará el progreso del jugador. • Botón siguiente nivel: para pasar de nivel en caso de que el usuario lo desee. • Botón ayuda: Para leer las instrucciones de nuevo en caso de necesitarlo. 	<ul style="list-style-type: none"> • FileManager. • Escucha. • ImagenIcon. • Jugador. • Control.

CONTROL	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none"> • Inicializar las palabras que se van a mostrar en determinado nivel. • Validar si hubo acierto o fallo del jugador. • Aumentar de nivel. • Validar si se ganó o perdió el nivel. • Aumentar el nivel de un usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugador. • Diccionario.

Universidad del Valle
Facultad de Ingeniería
Fundamentos de Programación Orientada a Eventos
Paola J. Rodríguez

Diccionario	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Obtener una palabra aleatoria de el archivo de palabras.• Crear array de palabras iniciales de la ronda sin repetirlas.• Crear array de palabras totales de la ronda que contenga las palabras iniciales y no repita palabras.	<ul style="list-style-type: none">• FileManager.

JUGADOR	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Establecerle un nombre al usuario.• Establecerle un nivel a usuario sea nuevo o de partida guardada.• Obtener el nivel de un usuario específico.• Buscar la posición en un array de usuarios de un usuario específico.• Obtener el nombre de un usuario	<ul style="list-style-type: none">• FileManager.

FileManager	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Crear array de palabras a partir de la lectura de un archivo de texto.• Escribir los nombres de usuarios en un archivo de texto.• Modificar el nivel de un usuario en un archivo de texto.• Obtener array de usuarios a partir de un archivo de texto.	