



Instituto Tecnológico de Costa Rica

Escuela de Ingeniería en Computación

Programación Orientada a Objetos

Segundo Proyecto: Centro de Juegos

Johan Rodriguez, Karina Urbina, y Maria Solis

Profesor

Jose Leonardo Viquez Acuña

Sede San Carlos

II Semestre 2022

Segundo Proyecto: Centro de Juegos

Índice

Introducción	2
Análisis del problema	3
Solución del problema	3
Análisis de resultados	3
Conclusiones	3
Recomendaciones	3
Referencias Bibliográficas	3

Introducción

En la época actual existen distintas compañías que se dedican al desarrollo de video juegos, el objetivo de estas compañías es proporcionar un juego atractivo y disfrutable para el usuario en cuestión, si bien, existe una gran cantidad de gustos en cuanto a video juegos se refiere, generalmente es el usuario quien tiene la decisión final. No obstante, es común utilizar una plataforma en la cual el usuario es capaz de acceder a una biblioteca de distintos juegos, esta plataforma es conocida como un centro de juegos. Una de las principales características del centro de juegos es que permite agregar y remover juegos como si estos fuesen componentes externos, similar a la idea de un cassette o un disco óptico, pero utilizando el concepto de software distribuible.

El objetivo de este reporte es detallar el proceso de creación de una de estas plataformas, utilizando los conceptos aprendidos en el curso de **Programación Orientada a Objetos** y la implementación del lenguaje de programación Java. Sin embargo, no solamente se detalla el proceso de creación de un centro de juegos, sino que, también se

muestra como crear juegos para esta plataforma.

Se busca desarrollar el centro de juegos y sus respectivos juegos utilizando conceptos previamente definidos por el instructor, de esta forma se logra crear una plataforma más estandarizada, permitiendo la interacción con juegos desarrollados por otros grupos de trabajo. Por otro lado, el programa en su totalidad utiliza una interfaz gráfica, de este modo, se logra una interacción más amena entre el usuario y el programa.

A continuación, en el reporte se detallarán los conceptos aplicados para el desarrollo del centro de juegos y sus demás componentes, y el porqué de su aplicación, así como otros detalles referentes a la implementación y generación de juegos para el sistema.

Analisis del problema

Solución del problema

Analisis de resultados

Conclusiones

Recomendaciones

Referencias Bibliográficas