**Universidad Católica de Costa Rica**

**Ingeniería en Sistemas**

**Programación uno**

**Proyecto Programado**

**Ahorcado**

**Andrés Jiménez L.**

**Johanny Solano R.**

**Sede San Carlos**

**Junio, 2016**

**¿Por qué se hace el proyecto?**

Para poner aprueba las habilidades y conocimientos adquiridos a través del curso.

**¿Qué es lo que hay que resolver?**

Pequeños problemas con el proyecto programado y hacer que este se ejecute correctamente

**¿Cómo resolver el problema?**

**Analizar el problema**

Es un juego ahorcado que vamos a realizar por medio de netbens, se basa en la utilización de códigos de programación para realizarlo y entender lo que vamos hacer y que se ejecute.

**Recomendaciones**

Comenzar el trabajo con un buen tiempo de anticipación.

No dejar las dudas ni el proyecto para lo último.

Buscar más información sobre lo que va a realizar.

**Objetivos**

**Objetivo General**

Analizar y poner en práctica lo aprendido para realizar el proyecto.

**Objetivos Específicos**

Realizar un ahorcado por medio de netbeans que cumpla con lo solicitado

Buscar posibles errores y aplicar las mejoras correspondientes para que todo funcione como se debe.

Llevar a cabo la documentación correspondiente al proyecto.

**¿Por qué se hace el proyecto y qué se incluye?**

Este proyecto se realiza para poner aprueba las habilidades y conocimientos adquiridos a través del curso y también por medio de información que hemos buscamos en nuestras casas, con el fin de poder desarrollar un proyecto programado que se trata de hacer un ahorcado y que se realiza en netbeans.

**¿Qué es lo que hay que resolver? Identificar pequeños problemas que deben resolverse en el proyecto.**

Luego de terminar el proyecto, hay que buscar posibles errores y hacer que este se ejecute correctamente.

Informándome más sobre el proyecto que voy hacer, buscar tutoriales y soluciones adecuadas que me ayude a resolver los problemas que se van a presentar a la hora de realizar el trabajo programado.

**¿Cómo se va resolver el problema? La forma en que se planea resolver el problema.**

Desarrollando un proyecto programado en la herramienta netbeans que nos permita elaborar lo solicitado.

**Análisis del problema**

Representación de un problema por medio de códigos de programación, consiste en utilizar netbeans y saber usarlo para poder resolver o hacer lo que nos piden.

Luego de realizar el programa, debemos asegurarnos que funcione correctamente.

**Análisis de la Solución:**

Después de desarrollar lo solicitado y buscar buscar las mejores soluciones para el programa, logré aprender cosas que me hacían falta para ponerla en practica

Luego de eso gracias a la información que busqué, pude implementar algunas cosas para terminar el proyecto.

**Resultados obtenidos:**

Al principio se me presentaron algunos problemas a la hora de realizar el diagrama de flujo, luego de buscar información y practicar un poco más pude corregir los errores que se me presentaban en el momento y así seguir con el trabajo.

Como todo al principio se me complicó y se me presentaron algunos problemas, luego de buscar información y corregir errores, pude seguir con el proyecto.

**Conclusiones:**

A lo largo del proyecto pude aprender muchas cosas y poner en práctica otras que había aprendido en clase.

Después de eso fue un difícil trabajo que conforme lo iba terminando se me hacía más fácil.

**Recomendaciones:**

Comenzar el trabajo con un buen tiempo de anticipación.

No dejar las dudas ni el proyecto para lo último, si esto sucede se va a presentar muchos problemas.

Buscar más información sobre lo que va a realizar, así logrará unos mejores resultados.

Al momento que comencé hacer el proyecto se me hizo un poco difícil y complicado hacerlo, luego de practicar un poco más y corregir errores logré hacer el diagrama.

Aunque nos cueste un poco hacer algunas cosas y a veces es cansado creo que practicando y buscando información vamos a lograr mejores resultados.

En lo personal fue un proyecto difícil porque no había tenido el tiempo para practicar, luego se poniendo agradable.