**Universidad Católica de Costa Rica**

**Ingeniería en Sistemas**

**Programación uno**

**Proyecto Programado**

**Ahorcado**

**Andrés Jiménez L.**

**Johanny Solano R.**

**Sede San Carlos**

**Junio, 2016**

**Resumen**

El proyecto consiste en crear un programa mediante la programación orientada a objetos(POO) en el lenguaje de programación java que simule a nivel de consola u juego básico de ahorcado.

Dicho juego debe desplegarse la consola de Netbeans al ser corrido.

Este programa contará con un contador de intentos (como máximo once intentos por juego) que se descontarán a como el jugador vaya perdiendo, un listado de palabras que el mismo juego debe escoger, si el jugador pierde deberá desplegar un mensaje indicando que ha perdido la partida, si adivina la palabra deberá despegar un mensaje que a ganado.

Debe validar cada carácter que el jugador digite, si está errado reducir un intento, caso contrario deberá desplegar los espacios vacíos.

Dicho proyecto debe de ser sub-versionado en GitHub.

**Descripción**

Desarrollar un algoritmo mediante la herramienta raptor que permita convertir calificaciones numéricas.

Desarrollar un ahorcado sencillo que se ejecute correctamente.

Después de eso apegándose a las instrucciones dadas por el profesor, debemos de comenzar a realizar el juego a nivel de consola.

A como vamos avanzando debemos de corregir los posibles errores que se presentaran y así lograr que nos funcione.

**Objetivos**

**Objetivo General**

Analizar e investigar 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 en el lenguaje de programación java

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

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

Desarrollando un proyecto programado en la herramienta netbeans que nos permita elaborarlo y que cumpla con lo solicitado.

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

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

Desarrollando un programa que simule a nivel de consola un juego básico de ahorcado mediante el lenguaje de programación java.

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.

**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.

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

**Análisis de la Solución:**

Después de desarrollar lo solicitado y 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.

**Cronograma de trabajo**

Día 12 empezar a investigar sobre ahorcado en consola.

Día 14 de junio mandar adelanto del proyecto.

Del día 15 al 24 de junio, investigar y hacer adelanto del escrito.

Día 26 de junio seguir con el proyecto y con el escrito.

Día 29 de junio corregir posibles errores y enviar proyecto completo al profesor.

**Referencias bibliográficas**

[**http://www.lawebdelprogramador.com/foros/Java/1273610-Ahorcado.html**](http://www.lawebdelprogramador.com/foros/Java/1273610-Ahorcado.html)

[**http://appletenhtml.blogspot.com/2014/08/el-ahorcado-java.html**](http://appletenhtml.blogspot.com/2014/08/el-ahorcado-java.html)

[**http://soporte.miarroba.es/152498/4476317-menu-switch/**](http://soporte.miarroba.es/152498/4476317-menu-switch/)

[**http://www.forosdelweb.com/f45/menu-java-701401/**](http://www.forosdelweb.com/f45/menu-java-701401/)

[**http://www.foro.lospillaos.es/creacin-de-un-juego-ahorcado-vt9642.html**](http://www.foro.lospillaos.es/creacin-de-un-juego-ahorcado-vt9642.html)

[**https://www.youtube.com/watch?v=nhzRn9\_2nSs**](https://www.youtube.com/watch?v=nhzRn9_2nSs)

[**https://www.youtube.com/watch?v=2hNJrk9-5i4**](https://www.youtube.com/watch?v=2hNJrk9-5i4)

**Bitácora**

Día 12 de junio de 11 pm a 1 pm, empecé a investigar.

Día 14 de junio de 8 pm a 10 pm, mandé adelanto del proyecto.

Del día 15 al 24 de junio, investigué sobre el ahorcado y adelanté el proyecto e hice parte del escrito.

Día 26 de junio de 10 am a 3 pm, seguí con el proyecto y termino con el escrito.

Día 29 de junio de 7 pm a 11 pm, corregir posibles errores y enviar proyecto completo al profesor.

**Anexos**





