



CIFRAS Y LETRAS

2

TODOS LOS DÍAS, A LAS 17:00 EN LA 2

○ José Benito Romero Martínez

○ Anabel Chacón Fernández

ÍNDICE

1. Objetivo
2. Explicación
3. Funcionamiento
4. Código
5. Testeo en vivo
6. Ruegos y preguntas

1.- OBJETIVO

- Nos gustaría hacer una versión propia en código libre del programa “Cifras y letras”
- Subiremos el proyecto a GitHub para que las personas puedan disfrutar con el juego
- Buscamos para un buen rato y hacer un juego entretenido
- La licencia será de libre uso sin limitaciones



2.- EXPLICACIÓN

- El usuario pedirá consonantes y vocales con un tiempo máximo de 45 segundos
- El usuario tendrá que construir la mayor palabra posible en idioma castellano. Los puntos conseguidos serán de la longitud de la palabra introducida, es decir, una palabra de 4 palabras serán 4 puntos, con un máximo de 9 puntos
- En la sección de cifras, el usuario tendrá que realizar operaciones con los números proporcionados para llegar al objetivo marcado
- El usuario podrá jugar todas las veces que desee



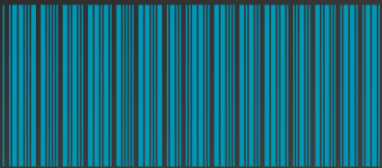
3.- FUNCIONAMIENTO

- Al principio se ejecuta la parte de cifras con un tiempo de 45 segundos donde el usuario pedirá un máximo de 9 letras
- El usuario podrá cambiar a Letras cuando lo desee y el programa se empezará a ejecutar nada mas el usuario presione un número
- Una vez llegue a los 45 segundos el programa indicará que el tiempo ha finalizado



4.- CÓDIGO

```
public Reloj() {  
    //panel = new JPanel();  
    setLayout(new BorderLayout());  
    setBackground(Color.decode("#404040"));  
  
    timeLabel = new JLabel();  
    timeLabel.setFont(new Font("MS UI Gothic", 1, 48)); // Monospaced  
    timeLabel.setForeground(Color.green);  
    timeLabel.setHorizontalAlignment(JLabel.CENTER);  
    add(timeLabel, BorderLayout.WEST);  
  
    timeFormatter = new DecimalFormat("00");
```



640509-040147

```
timer = new Timer(10, new ActionListener() {  
    @Override  
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
        if (centiseconds > 0) {  
            centiseconds--;  
        } else {  
            if (seconds == 0 && minutes == 0) {  
  
                timer.stop();  
  
                if(centiseconds == 0){  
                    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Fin del tiempo", "Tiempo", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);  
                    parado = true;  
                }  
            } else if (seconds > 0) {  
                seconds--;  
                centiseconds = 99;  
                if(seconds == 5){  
                    timeLabel.setForeground(Color.red);  
                }  
            } else if (minutes > 0) {  
                minutes--;  
                seconds = 59;  
                centiseconds = 99;  
            }  
        }  
        timeLabel.setText(timeFormatter.format(minutes) + ":"  
            + timeFormatter.format(seconds) + ":"  
            + timeFormatter.format(centiseconds));  
    }  
});  
  
timer.start();  
setVisible(true);
```


4.- CÓDIGO

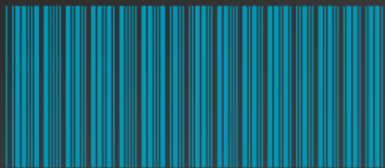
```
try {
    File fichero = new File("diccionario.txt");
    FileReader lecturaFichero = new FileReader(fichero);
    BufferedReader lectura = new BufferedReader(lecturaFichero);
    String linea;
    anyadir = letra1.getText().toString();
    cantidadLetras = anyadir.length();

    //comprobar = true;
    numeroClicado = 2;
    //recorrer el archivo
    while((linea = lectura.readLine())!=null){

        if(linea.toUpperCase().trim().equals(anyadir.toUpperCase().trim())){

            numeroClicado = 1;
        }
    }
}
```

El resto de código lo veremos en el testeo en vivo!



640509-040147

6.- RUEGOS Y PREGUNTAS

- No seais pesados
- Si no sabes que preguntar, quédate callad@, sino quedaras como un ignorante



