UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COSTA RICA

INGENIERÍA EN SISTEMAS

PROGRAMACIÓN I

PRIMER PROYECTO, JUEGO AHORCADO

ANDRÉS JIMÉNEZ LEANDRO

JOSUE MUÑOZ SOLIS

SEDE SAN CARLOS, JUNIO, 2016

Contenido

[RESUMEN EJECUTIVO 4](#_Toc454750654)

[DESCRIPCION 5](#_Toc454750655)

[ABSTRACT 6](#_Toc454750656)

[OBJETIVOS GENERALES Y ESPESIFICOS 7](#_Toc454750657)

[INTRODUCCION 8](#_Toc454750658)

[DESARROLLO 9](#_Toc454750659)

[ANALISIS DE LA SOLUCION 10](#_Toc454750660)

[RESULTADOS OBTENIDOS 11](#_Toc454750661)

[CONCLUCION 11](#_Toc454750662)

[RECOMENDACIONES 12](#_Toc454750663)

[CRONOGRAMA 13](#_Toc454750664)

[BIBLIOGRAFIA 14](#_Toc454750665)

[BITAGORA 15](#_Toc454750666)

[ANEXOS 16](#_Toc454750667)

# RESUMEN EJECUTIVO

# DESCRIPCION

Con base a lo solicitado por el profesor de programación, realizaremos un juego de tipo ahorcado utilizando conocimientos básicos aprendidos en clase y la otra gran parte aprendidos en casa, por medio de la investigación de la aplicación de algunos métodos que son utilizados para la programación orientada a objetos, de la cual recién estamos conociendo mediante prácticas guiadas y que para este proyecto son de gran ayuda.

En general la realización de este juego se resume en el siguiente enunciado

“Dicho juego, deberá desplegarse en la consola del NetBeans al ser corrido. En vez de la típica imagen del personaje ahorcándose, que se va armando línea a línea con cada error; este programa contará con un contador de intentos, con un máximo de 11 intentos por juego, que se irá descontando con cada error. Si el contador llega a cero, el programa deberá desplegar un mensaje indicando que se ha fallado y que el juego ha terminado y el jugador ha perdido la partida. Caso contrario, si la palabra es adivinada, se deberá desplegar un mensaje indicando que ha ganado el juego. El juego debe escoger una palabra de forma aleatoria (parte investigativa del proyecto), de un listado de palabras creado. El juego debe validar cada carácter que el jugador digite y si está errado, reducir un intento; si está correcto, deberá desplegar los espacios vacíos, con el carácter correcto digitado en el espacio correspondiente.”

Siguiendo al paso de letra cada una de las intrusiones realizaremos un juego desplegado en la consola el cual será limpio, corto, ejecutable.

# ABSTRACT

# OBJETIVOS GENERALES Y ESPESIFICOS

Objetivo general

El objetivo general de este proyecto es la aplicación de los conocimientos obtenidos en la programación orientada a objetos, operaciones aritméticas, tanto salida como entra de datos y cosas importantes como la utilización de métodos., todo esto en la creación de un juego simple de intentos, un Ahorcado.

Objetivos específicos

Comprobar con un código en el IDE de Netbeans, que se puede aplicar los métodos investigados, los arreglos, la forma correcta de la utilización de las clases.

Hacer que el juego se desplegué en el ide sin ningún problema, también apegarse a las convenciones java y comentariado.

# INTRODUCCION

Este proyecto se realiza en un entorno de programación ideal para poner en función ciertos aspectos los cuales hemos investigado durante unos pocos días, de estos aspectos siendo los más importantes son los arreglos los cuales nos permitirán realizar una gran parte de este proyecto.

Un juego de baja complejidad como un ahorcado, nos plantea un bonito reto para mostrar lo investiga y aprendido, no obstante, este proyecto el cual es de suma importancia para el aprendizaje y el curso, nos invita a pensar y desarrollar mucho más la lógica y la aplicación de una que otra solución a conforme avanzamos en él.

Es muy importante tomar en cuenta lo desarrollado en este proyecto programado, para los próximos proyectos que si serán de una dificultad más alta., los utilizado en mayoría por este juego ahorcado serán simples métodos en base a lo sencillo del juego, el cual tendrá como máximo un numero de intentos y un grupo de palabras a adivinar. Con todo esto más otro conjunto de conocimientos será un poco sencillo crear este juego en el IDE de Netbeans.

# DESARROLLO

# ANALISIS DE LA SOLUCION

# RESULTADOS OBTENIDOS

# CONCLUCION

# RECOMENDACIONES

# CRONOGRAMA

# BIBLIOGRAFIA

# BITAGORA

# ANEXOS