**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**

**PROYECTO FINAL**

**JUMPPARKOURS**

**PRESENTADO A:**

**ALEJANDRO DAZA**

**FECHA DE ENTREGA:**

**4/03/2019**

**GRUPO: 85**

**PRESENTADO POR:**

**JULIÁN FELIPE OLAYA TORRES**

**20181020070**

**TABLA DE CONTENIDO**

**1. INTRODUCCIÓN**

**2. OBJETIVOS**

**3. DESARROLLO DEL PROBLEMA**

**3.1. ANALISIS DEL PROBLEMA**

**4. DISEÑO**

**5. CONCLUSIONES**

**6. WEBGRAFÍA**

**INTRODUCCIÓN**

Se hará un proyecto final en cual se presentará como juego de saltar obstáculos en Java, con una mecánica bastante sencilla, pero un acabado bastante interesante.

**OBJETIVOS**

* **OBJETIVOS GENERALES**
* Aprender de los paradigmas de programación y adentrarse completamente a la programación orientada a objetos.
* **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

* Identificar los diferentes métodos de análisis para solucionar el problema y proponer el programa.
* Hacer el programa en la plataforma establecida (Java) y mostrarle al usuario la utilización de esta.
* Utilizar el programa bajo las normas establecidas previamente con pruebas y así hacer que este se vea fácil de utilizar y bastante divertido.

**DESARROLLO DEL PROBLEMA**

Se informa y se averigua métodos de aplicación de juegos de plataforma 2D tipo Mario, y se emplean en un método bastante retro y de los 90, porque durante esta llegaron muchísimos grandes juegos que nos hicieron cambiar la perspectiva de lo que era una buena diversión y eso es lo que queríamos plasmar en nuestro proyecto un buen planteamiento máquina jugador.

* **ANALISIS DEL PROBLEMA**

A pesar de las decadencias que se nos presentaban se definió un proceso bastante complejo, ya que se requirió de muchas clases y recursos tales como imágenes, música y bastante lógica, por consecuente se utilizaron métodos de programación lo que nos permitió una mayor eficacia a la hora de funcionar como tal el juego.

El tiempo fue un aspecto supremamente importante a la hora de terminar el juego, pues la ansiedad y las ganas de sacarla relativamente del estadio supusieron una gran dificultad programando.

Pero con una buena visión y bastante dedicación se pudo realizar el cometido.

* **DISEÑO**

**DIAGRAMA DE CLASES**

****

**SRC**

****

**CONCLUSIONES**

-Como resultado obtenemos un código bastante extenso con bastantes clases pero gracias a esto un acabado gráfico bastante gratificante.

-Por consecuente el programa funciona tal cual como se tenía previsto, los obstáculos se generan al azar y esto pone cierto grado de dificultad al jugador pero esto lo hace divertido

-Es un juego para cualquier persona que en un momento de ocio quiera jugar algo bastante entretenido y desestresarse un poquito.

**WEBGRAFIA**

**1-https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/15993/1/POO-1-Intro-10-11.pdf**[Consulta hecha el 3/01/2019]

**2-https://www.xn--seoritopi-m6a.com/programacion-juegos-2d-java/** [Consulta hecha el 25/01/2019]

**3-http://www.mundojava.net/la-herencia-en-java.html?Pg=java\_inicial\_4\_4\_6.html** [Consulta hecha el 26/01/2019]

**4-http://chuwiki.chuidiang.org/index.php?title=Reproducir\_MP3\_con\_Java** [Consulta hecha el 1/02/2019]

**5-https://lefunes.wordpress.com/2009/01/29/cargando-imagenes-desde-java/** [Consulta hecha el 13/02/2019]

**6-https://www.arkaitzgarro.com/java/capitulo-14.html**[Consulta hecha el 15/02/2019]

**7-https://gist.github.com/alvareztech/9022849**[Consulta hecha el 23/02/2019]

**8-http://www.tutorialesprogramacionya.com/javaya/detalleconcepto.php?codigo=106&punto=&inicio=**[Consulta hecha el 23/02/2019]