

Laboratorio Nº 04 - Programación Orientada a Objetos

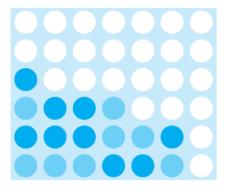
GUIA DE LABORATORIO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Interfaz gráfica de usuario OBJETIVOS DE APRENDIZAJES

 Implementar una aplicación en java que utilice los elementos vistos en clase.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

(Juego: conecta cuatro) permite que dos jugadores jueguen el juego de conectar cuatro discos del mismo color en la grilla. Conecta cuatro es un juego de mesa para dos jugadores en el que los jugadores colocan colorean discos en una grilla de siete columnas y seis filas, como se muestra a continuación:



El objetivo del juego es conectar cuatro discos del mismo color en una fila, una columna, o una diagonal antes de que tu oponente pueda hacer lo mismo. El programa permite a dos jugadores que coloreen un disco rojo o amarillo alternativamente. Siempre que se colorea un círculo se determina el estado del juego (ganar, empatar o continuar).

Para colocar un disco, el jugador debe hacer clic en una celda disponible. Una celda disponible está desocupada y su vecina inferior está ocupada. El programa

muestra las cuatro celdas ganadoras si un jugador gana y no reporta ganadores si todas las celdas están ocupadas sin ganadores.

Documente el programa usando Javadoc

DESPUES DEL LABORATORIO

Tiempo de trabajo del estudiante: 9

Trabajo en laboratorio: 1,5 horas

Preparación : 0 horas

Informe : 0 horas

Trabajo adicional : 7,5 horas

Fecha de inicio: miércoles 7/07/21 Fecha de término: lunes 26/07/21

Recursos

Sitio recomendado en la intranet:

https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/

https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/api/toc.htm

https://www.w3schools.com/

Criterios de evaluación

Se evaluará:

Se evaluará considerando todos los requisitos del enunciado.

Modalidad de trabajo (individual o grupal): individual

Fecha de entrega del trabajo: lunes 26 de julio 2021.