

```

1
2  import javax.swing.*;
3
4  /**
5   * Este juego es un programa donde el jugador prueba su suerte al intentar
6   * obtener el mayor puntaje posible haciendo lanzamientos de flechas hacia el
7   * blanco con sus respectivas divisiones y puntuaciones especificas.
8   *
9   * Institucion: Univerdad del Quindio. Facultad de ingenieria Programa:
10  * Ingenieria de sistemas y computacion. Asignatura: Paradigma orientada a
11  * objetos. Fecha de Entrega: octubre 7 2016. Profesor: Julian Esteban Gutierrez
12  * Posada.
13  *
14  * @author Carabali Rivera Juan Pablo.
15  * @author Giraldo Patiño Carlos Andres.
16  */
17
18  public class ProjectFinal1 {
19
20
21
22      /**
23       * Metodo para leer un entero
24       *
25       * @param pregunta es la pregunta que se le hace al usuario
26       * @return es el entero que ingresa el usuario
27       */
28      public static int leerEntero(String pregunta) {
29          while (true) {
30              try {
31                  return Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog(pregunta));
32              } catch (Exception e) {
33                  /* si el usuario ingresa otro carácter diferente al de un numero esto sera
34                   * ejecutado.
35                  */
36                  JOptionPane.showMessageDialog(null, "ERROR, INGRESE UN NUMERO",
37                      "Ventana de Error", JOptionPane.ERROR_MESSAGE);

```

```

38     }
39 }
40 }
41
42
43
44 /**
45  * Metodo para leer un String
46  *
47  * @param pregunta es la pregunta que se le hace al usuario
48  * @return es la respuesta del usuario
49  */
50 public static String leerString(String pregunta) {
51     return JOptionPane.showInputDialog(pregunta);
52 }
53
54
55
56 /**
57  * Metodo para imprimir una imagen
58  *
59  * @param texto es el texto que le saldra al lado derecho de la imagen
60  * @param tipo es el texto o mensaje que saldra en la barra superior
61  * @param imagen es la imagen que se va a mostrar o a imprimir
62  */
63 public static void imprimirImagen(String texto, String tipo, String imagen)
64 {
65     JOptionPane.showMessageDialog(null, texto, tipo,
66         JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE, new ImageIcon(ProjectFinal1.
67             class.getResource(imagen)));
68 }
69
70
71
72 /**
73  * Metodo para que la maquina nos de un numero aleatorio que se encuentre en
74  * el rango dado.

```

```

75      *
76      * @param minimo es el numero menor que se encuentra en el rango
77      * @param maximo es el numero mayor que se encuentra en el rango
78      * @return es el numero aleatorio que se encuentra en el rango que nos da.
79      */
80      public static int numeroAleatorio(int minimo, int maximo) {
81          int numero = (int) Math.floor(Math.random() * (minimo - (maximo + 1))
82              + (maximo + 1));
83          return numero;
84      }
85
86
87
88
89      /**
90      * Metodo para identificar en donde cayo el tiro que hizo el jugador
91      *
92      * @param tiro
93      * @param texto1
94      */
95      public static void procesarTiro(int tiro, String texto1) {
96          /* Este metodo se encargara de identificar el tiro y la imagen que le
97          * corresponde y el puntaje.
98          */
99          int puntaje;
100
101          switch (tiro) {
102              case 0:
103                  puntaje = 5;
104                  imprimirImagen("Has acertado en la Linea Doble\n"
105                      + "Tu Puntaje es de: " + puntaje, texto1,
106                      "1.jpg");
107                  break;
108              case 1:
109                  puntaje = 10;
110                  imprimirImagen("Has acertado en la Linea Singular\n"
111                      + "Tu puntaje es de: " + puntaje, texto1, "2.jpg");

```

```

112         break;
113     case 2:
114         puntaje = 15;
115         imprimirImagen("Has acertado en la Linea Triple\n"
116             + "Tu puntaje es de: " + puntaje, texto1, "3.jpg");
117         break;
118     case 3:
119         puntaje = 30;
120         imprimirImagen("Has acertado en la Linea Sencillo\n"
121             + "Tu puntaje es de: " + puntaje, texto1, "4.jpg");
122         break;
123     case 4:
124         puntaje = 50;
125         imprimirImagen("Has acertado en la Bull Sencillo\n"
126             + "Tu Puntajes es de: " + puntaje, texto1, "5.jpg");
127         break;
128     case 5:
129         puntaje = 100;
130         imprimirImagen("Has acertado en la Bull Doble\n"
131             + "Tu Puntaje es de: " + puntaje, texto1, "6.jpg");
132         break;
133     default:
134         puntaje = 0;
135         imprimirImagen("Has fallado has dado fuera del blanco\n"
136             + "Tu puntaje es de: " + puntaje, texto1, "7.jpg");
137         break;
138     }
139 }
140
141
142
143 /**
144  * Metodo para que el juego empiese a contar los puntos.
145  *
146  * @param n son los tiros que se hacen al ejecutar la opcion de jugar
147  * @param p es el que me va a identificar que numero o que tiro es.
148  * @param puntaje es el puntaje que optiene el jugador

```

```

149      * @return es el puntaje
150      */
151      public static int juego(int n, int p, int puntaje) {
152
153          int i, tiro;
154          puntaje = 0;
155          for (i = 1; i <= n; i++) {
156              tiro = numeroAleatorio(0, 6);
157              procesarTiro(tiro, "Tiro " + p);
158              switch (tiro) {
159                  case 0:
160                      puntaje = 5;
161                      break;
162                  case 1:
163                      puntaje = 10;
164                      break;
165                  case 2:
166                      puntaje = 15;
167                      break;
168                  case 3:
169                      puntaje = 30;
170                      break;
171                  case 4:
172                      puntaje = 50;
173                      break;
174                  case 5:
175                      puntaje = 100;
176                      break;
177                  default:
178                      puntaje = 0;
179                      break;
180              }
181          }
182
183          return puntaje;
184      }
185  }

```

```

186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222

```

```

/**
 * Metodo para identificar si la partida es buena o mala
 * @param nombre el nombre del usuario
 * @param puntaje es el puntaje que lleva el usuario
 */
public static void procesarPuntaje(String nombre, int puntaje) {
    if (puntaje <= 300) {
        imprimir("Nombre: " + nombre + "\nPuntaje: " + puntaje +
            "\nPARTIDA MALA.");
    } else if (puntaje > 300 && puntaje <= 600) {
        imprimir("Nombre: " + nombre + "\nPuntaje: " + puntaje +
            "\nPARTIDA NORMAL");
    } else {
        imprimir("Nombre: " + nombre + "\nPuntaje: " + puntaje +
            "\nPARTIDA BUENA");
    }
}

/**
 * Metodo para imprimir un texto
 *
 * @param texto el texto que se desea imprimir
 */
public static void imprimir(String texto) {
    JOptionPane.showMessageDialog(null, texto);
}

/**

```




```

223 * Metodo para procesar menu
224 *
225 * @param nombre es el nombre ingresado por el jugador
226 * @param puntaje es el puntaje que lleva el jugador
227 */
228 public static void procesarMenu(String nombre, int puntaje) {
229     String menu;
230     int opcion, c, i = 1;
231
232     menu = "INGRESE LA OPCION QUE DESEAS EJECUTAR \n\n";
233     menu += "Marque 1. Para Jugar \n";
234     menu += "Marque 2. Para ver tus Puntajes \n";
235     menu += "Marque 3. para Salir";
236
237     do {
238         opcion = leerEntero(menu);
239         c = puntaje;
240         switch (opcion) {
241             case 1:
242                 puntaje = juego(1,i, puntaje);
243                 puntaje += c;
244                 i++;
245                 if (i > 10) {
246                     procesarPuntaje(nombre, puntaje);
247                     puntaje = 0;
248                     i = 1;
249                 }
250                 break;
251
252             case 2:
253                 imprimir("Tu puntaje acumulado es: " + puntaje);
254                 break;
255
256             case 3:
257                 break;
258
259             default:
260                 imprimir("Opcion no Valida.");
261                 break;
262         }
263     } while (opcion != 3);
264 }
265
266
267
268 /**
269 * @param args linea de comandos
270 */
271 public static void main(String[] args) {
272     String nombre;
273     int puntaje;
274     imprimirImagen("Prueba tu suerte lanzando \nflechas hacia el blanco, "
275         + "le \nrecuerdo que hay un \nlimite de tiros el cual es 10, "
276         + "\ndespues de eso el puntaje \nse reiniciara.", "Inicio",
277         "inicio.jpg");
278     nombre = leerString("Nombre: ");
279     puntaje = 0;
280     procesarMenu(nombre, puntaje);
281 }
282
283 }
284

```

Inicio



	Línea doble(DoubleLine)	= 5 puntos
	Línea singular (SingleLine)(exterior)	= 10 puntos
	Línea triple(TripleLine)	= 15 puntos
	Línea sencillo (SingleLine)(interior)	= 30 puntos
	Bull sencillo	= 50 puntos
	Bull Doble	= 100 puntos

Prueba tu suerte lanzando flechas hacia el blanco, le recuerdo que hay un límite de tiros el cual es 10, después de eso el puntaje se reiniciará.

Entrada

?

Nombre:

Entrada

?

INGRESE LA OPCION QUE DESEAS EJECUTAR

Marque 1. Para Jugar

Marque 2. Para ver tus Puntajes

Marque 3. para Salir

Tiro 1



	Línea sencillo (SingleLine)(interior)	= 30 puntos
--	--	-------------

Has acertado en la Línea Sencillo
Tu puntaje es de: 30

Entrada

? INGRESE LA OPCION QUE DESEAS EJECUTAR

Marque 1. Para Jugar
Marque 2. Para ver tus Puntajes
Marque 3. para Salir

Mensaje


i Tu puntaje acumulado es: 30

Entrada

? INGRESE LA OPCION QUE DESEAS EJECUTAR

Marque 1. Para Jugar
Marque 2. Para ver tus Puntajes
Marque 3. para Salir

Tiro 2



☐ Línea doble(DoubleLine) = 5 puntos

Has acertado en la Linea Doble
Tu Puntaje es de: 5

Tiro 3



Has fallado has dado fuera del blanco
Tu puntaje es de: 0

Aceptar

Tiro 4



Has fallado has dado fuera del blanco
Tu puntaje es de: 0

Aceptar

Tiro 5



○ Línea doble(DoubleLine) = 5 puntos

Has acertado en la Línea Doble
Tu Puntaje es de: 5

Aceptar

Entrada

? INGRESE LA OPCION QUE DESEAS EJECUTAR

Marque 1. Para Jugar
Marque 2. Para ver tus Puntajes
Marque 3. para Salir

Aceptar **Cancelar**

Mensaje

i Tu puntaje acumulado es: 40

Aceptar

Entrada

? INGRESE LA OPCION QUE DESEAS EJECUTAR

Marque 1. Para Jugar
Marque 2. Para ver tus Puntajes
Marque 3. para Salir

Aceptar **Cancelar**

Tiro 6



Has fallado has dado fuera del blanco
Tu puntaje es de: 0

Aceptar

Tiro 7



Línea triple(TripleLine) = 15 puntos

Has acertado en la Linea Triple
Tu puntaje es de: 15

Aceptar

Tiro 8



Línea doble(DoubleLine) = 5 puntos

Has acertado en la Linea Doble
Tu Puntaje es de: 5

Aceptar

Tiro 9



Línea singular (SingleLine)(exterior) = 10 puntos

Has acertado en la Linea Singular
Tu puntaje es de: 10

Aceptar

Tiro 10




Has acertado en la Bull Sencillo
Tu Puntajes es de: 50

 Bull sencillo = 50 puntos


Aceptar

Mensaje

 **Nombre: Juan Pablo Carabali**
Puntaje: 120
PARTIDA MALA.

Aceptar

Entrada

 **INGRESE LA OPCION QUE DESEAS EJECUTAR**

Marque 1. Para Jugar
Marque 2. Para ver tus Puntajes
Marque 3. para Salir

Aceptar Cancelar