

Plan de mejora JAVA

Juego

Leandro Jossue

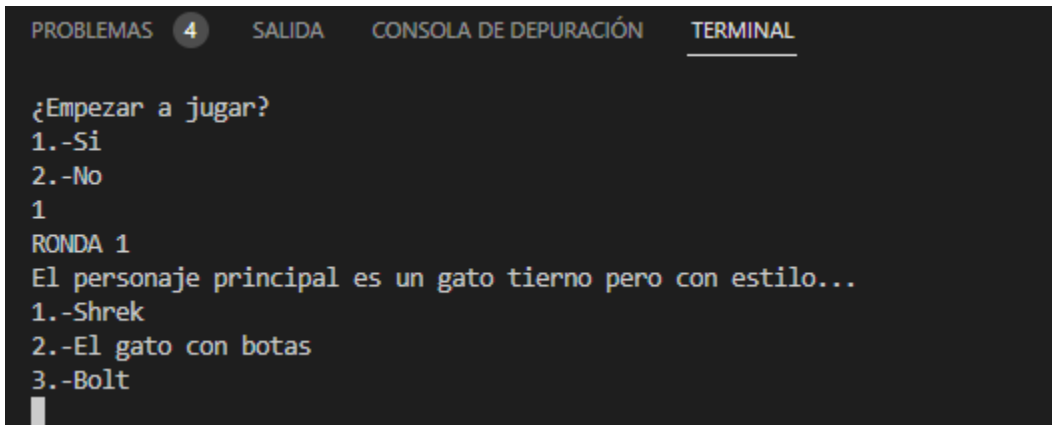
Ramírez Vezga

Ficha: 2450473

Análisis y desarrollo de sistemas de información

2022

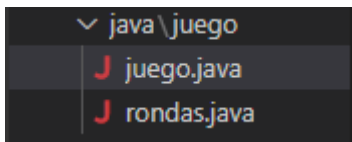
Java Consola Adivina la película:



```
PROBLEMAS 4 SALIDA CONSOLA DE DEPURACIÓN TERMINAL

¿Empezar a jugar?
1.-Sí
2.-No
1
RONDA 1
El personaje principal es un gato tierno pero con estilo...
1.-Shrek
2.-El gato con botas
3.-Bolt
```

Paso 1: Se crea el proyecto, paquete y las clases: rondas y juego.



Paso 2: En la clase rondas se instancia la clase Scanner y las variables.

```
public class rondas {
    Scanner read = new Scanner(System.in);
    int decision;
    int correctas = 0;
    int incorrectas = 0;
```

Paso 3: Se crean los arrays en los que ira almacenadas las opciones de respuesta de cada adivinanza.

```
String[] ronda1 = { "1.-Shrek", "2.-El gato con botas", "3.-Bolt" };
String[] ronda2 = { "1.-Alicia en el pais de las maravillas", "2.-Frozen", "3.-Valiente" };
String[] ronda3 = { "1.-El Rey Leon", "2.-Pinocho", "3.-Zootopia" };
String[] ronda4 = { "1.-Scary Movie", "2.-Saw", "3.-It (Eso)" };
```

Paso 4: Se crean los metodos en los que se almacena cada ronda, estos iran acompañados de un for que imprimirá el array de cada ronda y un condicional if que verificara que la opción seleccionada sea correcta, de ser así la variable correctas aumentara, de lo contrario lo hará la variable incorrectas.

```
public void ronda1() {
    System.out.println("RONDA 1");
    System.out.println("El personaje principal es un gato tierno pero con estilo...");
```

```

        for (int i = 0; i < ronda1.length; i++) {
            System.out.println(ronda1[i]);
        }
        decision = read.nextInt();
        if (decision == 2) {
            System.out.println("Correcto!");
            correctas++;
        } else {
            System.out.println("Incorrecto la respuesta es: El gato con botas");
            incorrectas++;
        }
    }

    public void ronda2() {
        System.out.println("RONDA 2");
        System.out.println("Entre sus personajes principales hay un muñeco de nieve muy peculiar...");
        for (int i = 0; i < ronda2.length; i++) {
            System.out.println(ronda2[i]);
        }
        decision = read.nextInt();
        if (decision == 2) {
            System.out.println("Correcto!");
            correctas++;
        } else {
            System.out.println("Incorrecto la respuesta es: Frozen");
            incorrectas++;
        }
    }

    public void ronda3() {
        System.out.println("RONDA 3");
        System.out.println(";Hakuna Matata!");
        for (int i = 0; i < ronda3.length; i++) {
            System.out.println(ronda3[i]);
        }
        decision = read.nextInt();
        if (decision == 1) {
            System.out.println("Correcto!");
            correctas++;
        } else {
            System.out.println("Incorrecto la respuesta es: El Rey Leon");
            incorrectas++;
        }
    }

```

```

    }

    public void ronda4() {
        System.out.println("RONDA 4");
        System.out.println("Flotan, Georgie. Y cuando estés aquí abajo, conmigo, tú también flotarás...");
        for (int i = 0; i < ronda4.length; i++) {
            System.out.println(ronda4[i]);
        }
        decision = read.nextInt();
        if (decision == 3) {
            System.out.println("Correcto!");
            correctas++;
        } else {
            System.out.println("Incorrecto la respuesta es: It (Eso)");
            incorrectas++;
        }
    }
}

```

Paso 5: Se crea un método llamado finaljuego() en el que se mostrara al usuario cuantas rondas acerto y cuantas no.

```

public void finaljuego() {
    System.out.println(
        "El juego ha finalizado.\nSu puntuación fue:\nCorrectas: " +
        correctas + "\nIncorrectas: " + incorrectas);
}

```

Paso 6: En la clase juego se instancia a la clase rondas y Scanner

```

rondas rond = new rondas();
Scanner read = new Scanner(System.in);

```

Paso 7: Se crea la variable decision

```

int decision;

```

Paso 8: Se le pide al usuario si desea jugar

```

System.out.println("ADIVINA LA PELICULA");
System.out.println("¿Empezar a jugar?\n1.-Si\n2.-No");
decision = read.nextInt();

```

Paso 9: Se crea un switch en el que si el usuario selecciono si, se ejecuten los métodos de la clase rondas, a su vez el usuario tendrá la opción de reiniciar el juego una vez lo finalice. De seleccionar no, saldrá un mensaje que dira “Ha salido del juego.” Todo esto dentro de un try catch.

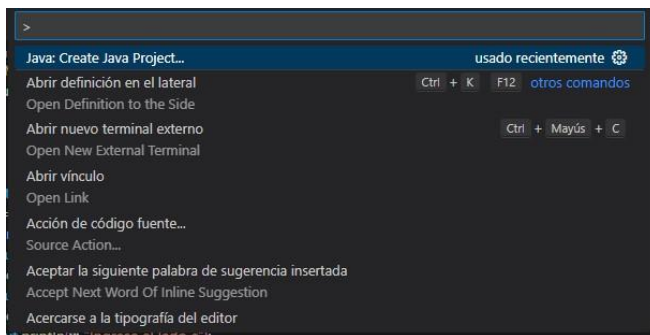
```
try {
    System.out.println("ADIVINA LA PELICULA");
    System.out.println("¿Empezar a jugar?\n1.-Si\n2.-No");
    decision = read.nextInt();
    switch (decision) {
        case 1:
            do {
                rond.ronda1();
                rond.ronda2();
                rond.ronda3();
                rond.ronda4();
                rond.finaljuego();
                System.out.println("¿Desea volver a jugar?\n1.-Si\n2.-No");

                rond.correctas = 0;
                rond.incorrectas = 0;
                decision = read.nextInt();
            } while (decision == 1);
            System.out.println("Salió del juego.");
            break;
        case 2:
            System.out.println("Salió del juego.");
            System.exit(0);
            break;
        default:
            System.out.println("No seleccionó una opción valida.");
            break;
    }
} catch (Exception e) {
    System.out.println("Error al digitar.");
}
```

Proyecto Maven Juego Adivina la película con emojis:

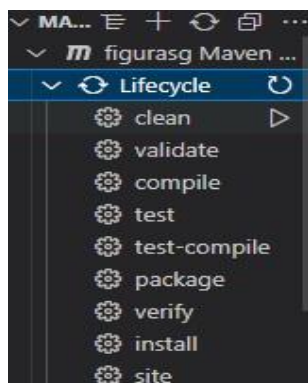


Paso 1: Se crea el proyecto Maven con Windows + shift + p

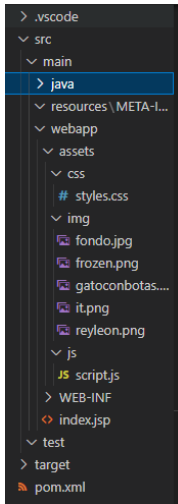


Paso 2: Se usa el ciclo de vida de Maven

- Install (Solo la primera vez)
- Clean (Cada vez que hay cambios)
- Package (Cada vez que hay cambios)



Paso 3: Se configura la estructura del proyecto



Paso 4: Se crea la estructura del html en el index.jsp añadiéndole el código `<%@ page language="java" contentType="text/html; charset=utf-8" %>` para que pueda traducir el html

```
<%@ page language="java" contentType="text/html; charset=utf-8"
pageEncoding="utf-8" %>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1.0">
  <link rel="stylesheet" href="./assets/css/styles.css">
  <title>Adivina la película</title>
</head>

<body>
  <h1>Adivina la película</h1>
  <div id="pantalla-inicial">
    <p>¿A qué película hace referencia los emojis?</p>
    <button class="btn" onclick="comenzarJuego()">Comenzar a
jugar</button>
  </div>
  <div class="pantalla-juego" id="pantalla-juego">
    
    <div class="opciones">
```

```

        <div class="opcion" id="op0" onclick="comprobarRespuesta(0)">
            <div class="letra" id="l0">A</div>
            <div class="nombre" id="n0">Opcion A</div>
        </div>
        <div class="opcion" id="op1" onclick="comprobarRespuesta(1)">
            <div class="letra" id="l1">B</div>
            <div class="nombre" id="n1">Opcion B</div>
        </div>
        <div class="opcion" id="op2" onclick="comprobarRespuesta(2)">
            <div class="letra" id="l2">C</div>
            <div class="nombre" id="n2">Opcion C</div>
        </div>
    </div>
    <div id="pantalla-final">
        <h2>CORRECTAS <span id="numCorrectas">3</span></h2>
        <h2>INCORRECTAS <span id="numIncorrectas">2</span></h2>
        <button class="btn" onclick="volverAlInicio()">VOLVER AL
    INICIO</button>
    </div>
    <footer>Leandro Ramirez</footer>

    <script src="../assets/js/script.js"></script>
</body>

</html>

```

Paso 5: Se crean los estilos en el archivo styles.css y se linkean con el html.

```

1  @import url("https://fonts.googleapis.com/css2?family=Mochily+Pop+One&display=swap");
2  * {
3      box-sizing: border-box;
4      font-family: "Mochily Pop One";
5  }
6  body {
7      background: url("../img/fondo.jpg");
8      background-size: cover;
9      background-attachment: fixed;
10     margin: 0;
11 }
12 h1 {
13     width: fit-content;
14     background-color: #fff;
15     margin: 40px auto;
16     border-radius: 100px;
17     box-shadow: 5px 5px 0 #000;
18     padding: 20px 30px;
19 }
20 footer {
21     position: absolute;

```


Paso 6: Se crea el javascript con el que va a poder quedar funcional la pagina web en el script.js

En este se crean los arrays con toda la información de cada ronda de juego, por cada ronda que pase también cambiarán las imágenes, y las opciones de respuesta, a su vez también se verifica si la respuesta es correcta y se añade el contador de respuestas acertadas.

```
let emojis = ["frozen.png", "reyleon.png", "it.png",  
"gatoconbotas.png"];  
  
let correcta = [1, 0, 2, 1];  
  
let opciones = [];  
  
opciones.push(["Alicia en el pais de las maravillas", "Frozen",  
"Valiente"]);  
opciones.push(["El Rey Leon", "Pinocho", "Zootopia"]);  
opciones.push(["Scary Movie", "Saw", "It (Eso)"]);  
opciones.push(["Shrek", "El gato con botas", "Bolt"]);  
  
let posActual = 0;  
let cantidadAcertadas = 0;  
function comenzarJuego() {  
    posActual = 0;  
    cantidadAcertadas = 0;  
    document.getElementById("pantalla-inicial").style.display = "none";  
    document.getElementById("pantalla-juego").style.display = "block";  
    cargarEmoji();  
}  
  
function cargarEmoji() {  
    if (emojis.length <= posActual) {  
        terminarJuego();  
    } else {  
        limpiarOpciones();  
        document.getElementById("imgEmoji").src =  
            "./assets/img/" + emojis[posActual];  
        document.getElementById("n0").innerHTML = opciones[posActual][0];  
        document.getElementById("n1").innerHTML = opciones[posActual][1];  
        document.getElementById("n2").innerHTML = opciones[posActual][2];  
    }  
}  
  
function limpiarOpciones() {  
    document.getElementById("n0").className = "nombre";  
    document.getElementById("n1").className = "nombre";  
    document.getElementById("n2").className = "nombre";
```

```

document.getElementById("l0").className = "letra";
document.getElementById("l1").className = "letra";
document.getElementById("l2").className = "letra";
}

function comprobarRespuesta(opElegida) {
    if (opElegida == correcta[posActual]) {
        document.getElementById("n" + opElegida).className =
            "nombre nombreAcertada";
        document.getElementById("l" + opElegida).className = "letra
letraAcertada";
        cantidadAcertadas++;
    } else {
        document.getElementById("n" + opElegida).className =
            "nombre nombreNoAcertada";
        document.getElementById("l" + opElegida).className =
            "letra letraNoAcertada";

        document.getElementById("n" + correcta[posActual]).className =
            "nombre nombreAcertada";
        document.getElementById("l" + correcta[posActual]).className =
            "letra letraAcertada";
    }
    posActual++;

    setTimeout(cargarEmoji, 1000);
}

function terminarJuego() {
    document.getElementById("pantalla-juego").style.display = "none";
    document.getElementById("pantalla-final").style.display = "block";

    document.getElementById("numCorrectas").innerHTML =
cantidadAcertadas;
    document.getElementById("numIncorrectas").innerHTML =
        emojis.length - cantidadAcertadas;
}

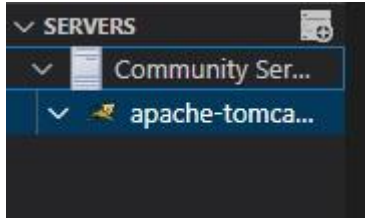
function volverAlInicio() {
    document.getElementById("pantalla-final").style.display = "none";
    document.getElementById("pantalla-inicial").style.display = "block";
    document.getElementById("pantalla-juego").style.display = "none";
}

```

Paso 7: Se sigue el ciclo de vida de Maven, dando clean y package.

Paso 8: Se instala el servidor de tomcat y se le da click en add deployment, publish server y start server.

Para ver la pagina se le da click derecho y server actions.. Show in browser.



Portafolio:

https://drive.google.com/drive/folders/1EzKdCFpU_xRa9SVnyvsKQoJRyiRbmrWt?usp=sharing

Github:

<https://github.com/Ljossue/RetosPoo>