

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE TECAMAC

CRUCIGRAMA **(Proyecto videojuego)**

Programación visual
4322-IS

Profesor

Torres Servín Emmanuel

Integrantes

1321124275 García Alvarado Yareli Irais

1321124244 Guzmán Sánchez Lourdes Monserrat

1321124322 Márquez Rodríguez Jocelyn

1321124240 Rivero Montijo Maribel

1321124245 Sánchez Ávila Edric Yamil

INTRODUCCION

Este proyecto es un juego sobre un crucigrama donde se va evaluar que tanto sabe un usuario acerca del medio ambiente, donde se realizaran preguntas generales sobre el tema y este seleccionara una pregunta sea vertical o horizontal e ir contestando evaluando si está bien o no, y este podrá contestar cuantas veces lo requiera.

¿COMO SE VA A REALIZAR?

Nuestro proyecto se hará en base la estructura de matrices para crear el tablero donde se almacenarán las respuestas, en pantalla se imprimirán las preguntas, ya sean horizontales y verticales.

Sera programado en HTML, JS basado en POO

Dentro de esta vamos a estructurar clases para la creación del crucigrama, el llenado del crucigrama, la asignación de palabras del crucigrama y la verificación de este.

Así como la ocupación de "style" para darle un formato visual a nuestro trabajo, como lo serán textos e imágenes, y los espacios para ingresar las palabras.

Los elementos no visuales serán el contador de errores, ya que si una palabra está mal no será válida al usuario, mediante la comparación de letras, la memoria cache y las fases de diseño antes mencionadas. Haremos uso de dimensiones para el tablero base y las casillas a rellenar.

ROLES DE LOS INTEGRANTES DE EQUIPO

La jefa del equipo es Maribel Rivero Montijo.

En este proyecto Jocelyn y Edric serán los encargados del analista del software y los investigadores del mismo, así como de recapitular todo lo que se va a realizar e investigar la información que se va a realizar e identificar las necesidades.

Yareli será la encargada del desarrollo del software e ir verificando errores Con un conjunto de actividades dedicadas al proceso, la creación, el diseño del software.

Maribel y Monserrat serán las encargadas de programar, con el conocimiento antes obtenido gracias a los analistas desarrollar el juego POO con las diferentes funciones

En conjunto verificaremos el producto final, siempre apoyándonos de los demás.