**UNIVERSIDAD CATÓLICA.**

**IS052 ANALISIS Y DISEÑO DE ARCHIVO**

**PROYECTO JUGO GATO**

**ANDRÉS J. JIMÉNEZ LEANDRO**

**HELLEN LÓPEZ ARRIETA**

**ALEJANDRO SALAS**

**SEDE SAN CARLOS**

**ABRIL, 2016**

**Resumen ejecutivo**

# **Descripción**

El proyecto consiste en un programa de juego realizado en netbeans con base de datos sql server, dicho programa se llama Juego gato, este proyecto es interesante ya que presenta muchos retos, uno de ellos es no borrar los dato del programa y guardar la partida que quedo incompleta, este programa es una nueva experiencia para los programadores y ya que esta realizado para que los usuarios de diviertan

Abstract

# Objetivo General

Desarrollar un Software llamado juego gato en Netbeans con base de datos sql server

Objetivo Específico:

* Desarrollar la interfaz del Software
* Especificar los requerimientos del Software
* Definir y validar métodos para el tablero

# Introducción

El proyecto de juego gato se elabora con el fin de implementar los conocimientos y aprender más sobre el lenguaje de java, ya que como futuros programadores se debe de saber al menos lo básico de cada lenguaje, para ser mejores programadores ya se nacional o internacional a un futuro.

A la hora de realizar este proyecto se descubrirá cosas que se desconocen de java, por la cual se debe de investigar, ya que como buenos programadores nuestra principal función, es investigar y nunca darse por vencidos.

También se realiza con el fin de hacer una aplicación para jugar, divertirse, pensar y para disfrutar, tanto el programador como el usuario. Este proyecto va a estar conectado con una base de datos, donde se almacenaran los datos como el nombre de ambos jugadores, la puntuación y por su puesto lo principal que es el tablero cuando los jugadores abandonen la partida

# **Desarrollo**

## **¿Qué es lo que hay que resolver?**

Se debe realizar un programa llamado juego gato. Dicho juego consiste en que tiene que haber dos jugadores, cada uno de ellos se debe registrar antes de jugar, si uno de ellos ya existe debe seleccionarlo de la lista de jugadores ya registrados; antes de iniciar el juego, los jugadores participaran de una de rifa para saber quién inicia primero, después los participantes iniciaran el juego.

## **¿Cómo se va resolver el problema?**

Se plante resolver de la siguiente manera:

Los nombres y la puntuación de los jugadores serán almacenados en una base de datos para no ser eliminados cuando la aplicación se cierre.

En el tablero los datos serán almacenados en una matriz donde llevara el control si los jugadores han ganado o no, si los jugadores desean cerrar la aplicación los datos del área del juego se guardaran automáticamente en una base de datos.

## **Análisis del problema**

El juego consiste en iniciar con un menú donde le permitirá a los jugadores iniciar un nuevo juego, continuar el juego anterior, revisar lista de jugadores ya registrados, ver estadísticas del juego o bien salir del programa

Si el jugador selecciona iniciar un nuevo juego, el programa le preguntara si alguno de los jugadores ya está registrado, si está registrado los llevara a una lista donde le mostrara todos los jugadores registrados seleccionara, y si no están registrado le solicitara que ingrese los datos y luego los jugadores participaran de una rifa para saber quién iniciara el juego, al finalizada la rifa los jugadores se irán al tablero donde el jugador que gano la rifa iniciara el juego con la letra “X”, de forma gráfica se mostrara el participante que le toca jugar en ese momento, también se mostrara cuantas veces ha ganado cada jugador, cada vez que un jugador gane el tablero se limpiara para iniciar una nueva partida y si los jugadores abandonan el juego los datos de tablero serán almacenados en un base de datos.

Si seleccionan continuar juego anterior lo llevara al tablero donde se le mostrara el juego que quedo guardado en la base de datos.

Si escogen revisar lista de jugadores se mostrara los jugadores que hayan registrados.

Si eligen ver estadísticas del juego le mostrara el nombre y puntuación de cada jugador.

Y por último si escogen salir, como la palabra lo dice, cerrara la aplicación

Los retos que se presentan en este proyecto son los siguientes:

* El juego no puede iniciar hasta que haya ingresado los nombres de los jugadores.
* No se pueden borrar los datos del jugador, ni mucho menos los datos del tablero que fueron almacenados cuando el usuario cerro la aplicación antes de finalizar la juego.

**Análisis de la Solución**

Se logró implementar lo que le solicito el proyecto. El menú muestra al usuario una serie de opciones.

La opción de iniciar un nuevo juego está vinculado con un formulario llamado datos este formulario está encargado de solicitarle al usuario que ingrese dos jugadores, si el usuario deja algo sin completar el programa se lo indicara o también y si los usuarios ingresan dos nombres iguales, le informara que ya existe el dato que ingrese uno nuevamente, también si uno de ellos ya está registrado le dará la opción de que elija su nombre, después de guardar los datos, se mostrara otro formulario donde se encuentra una pequeña dinámica donde se encontrara dos botones con los nombres de los jugadores, cuando cada jugador presione su botón se mostrara un número y al jugador que le salga el número mayor será el que inicia en juego del tablero, el cual será mostrado después de haber hecho la rifa. .

La siguiente opción que muestra el programa es de continuar juego anterior esta se encuentra vinculada con la parte del tablero, cuando el usuario seleccione esta opción automáticamente se mostrara la partida guardada anteriormente y si no hay partidas guardadas, el programa le indicara a los usuarios que no se encuentran partidas guardas.

La opción de revisar lista de jugadores, esta solo tiene la función de mostrarle al usuario los nombres de usuarios que han sido guardados anteriormente.

La opción ver estadística del juego está encargada de mostrarle a los usuarios las estadística que serán mostradas en una tabla con nombre, ganes, empates y jugadas perdidas del jugador, y por último la opción de salir que como su nombre lo indica le permite al usuario salir del juego.

**Resultados obtenidos**

El proyecto fue muy entretenido, porque presento varios problemas, pero fueron corregidos con éxito.

Uno de los problemas que se presentaron fue conectar Sql Server con NetBeans ya que anteriormente no se había hecho y ocasionaba un error a la en el momento de conectarlo, este fue uno de los mayores problemas que se presentó, ya que era necesario conectar Sql Server con NetBeans, para guardar tanto los datos del usuario como el tablero. Este problema se logró corregir con la ayuda de varios videos de youtube, no fue muy sencillo porque no se encontraba el video que se moldeaba al problema que presentaba Sql Server en el momento de hacer la conexión, después de noches y días se logró resolver dicho problema.

También se presentó el problema de guardar el tablero cuando los jugadores quería abandonar la partida por se realizó una matriz de JLabel, el problema no fue tanto a la hora de guardarlos si no

**Conclusiones o Recomendaciones**

**Bibliográficas Bibliografía**

**Anexos**

♣ Bitácora

**Cronograma de trabajo**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tareas | Fecha | Encargados |
| Tarea 1: Analizar el proyecto | 06 de marzo del 2016 | Alejandro Salas  Hellen López |
| Tarea 2: Realizar la parte grafica de: Menú, inserción de datos, rifa, tablero. | 07 de marzo del 2016 | Alejandro Salas  Hellen López |
| Tarea 3: Elabora método de la rifa y validaciones de las cajas de texto de los datos. | 08 de marzo del 2016 | Hellen López |
| Tarea 4:Realizar métodos y validaciones del tablero | 09 al 23 de marzo del 2016 | Alejandro Salas |
| Tarea 5: Conectar Sql Server con Java | 09, 10, 11, 12 de marzo del 2016 | Hellen López |
| Tarea 6: Realizar métodos de inserción de datos de los jugadores a la base de datos. | 12, 15 de marzo del 2016 | Hellen López |
| Tarea 8: Realizar parte escrita del proyecto: descripción, abstract, análisis del problema, | 16, 17 de marzo del 2016 | Alejandro Salas  Hellen López |
| Tarea 8:Realizar mejoras en la interfaz se la inserción de datos | 18, 19 de marzo del 2016 | Hellen López |
| Tarea 9:Mejoras de código | 24 al 30 de marzo del 2016 | Alejandro Salas |
| Tarea 10:Insertar y eliminar datos del tablero guardado en la base de datos | 31 al 02 de marzo del 2016 | Alejandro Salas  Hellen López |
| Tarea 11: Terminar la parte escrita del proyecto | 03 de Abril del 2016 | Alejandro Salas  Hellen López |

**Manual de Usuario**