

Documentación del primer proyecto de estructuras de datos.

Estudiante: Manuel Mora Sandi.

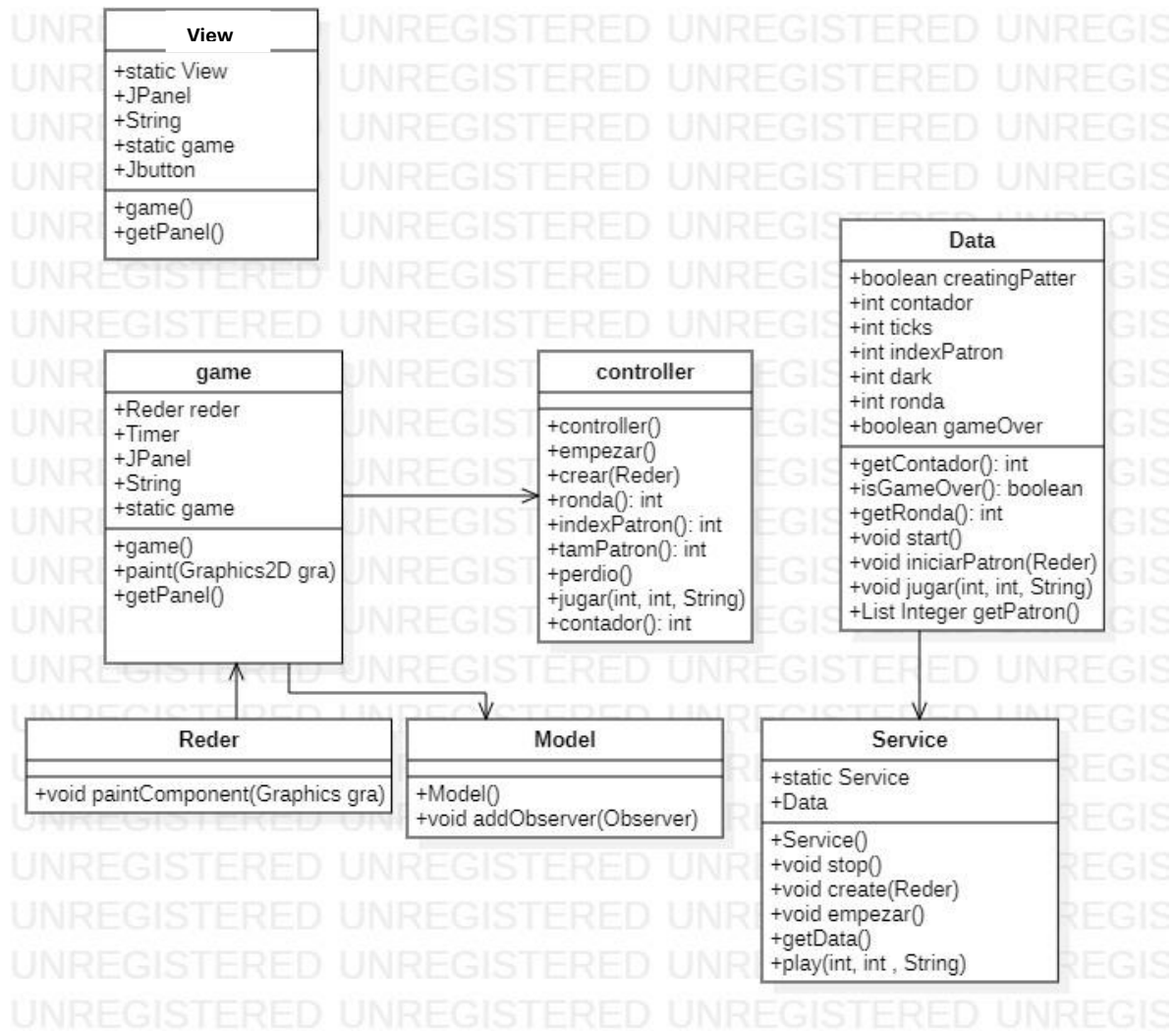
Profesor: Georges Alfaro.

Curso: Estructuras de datos.

Segundo semestre del 2023.

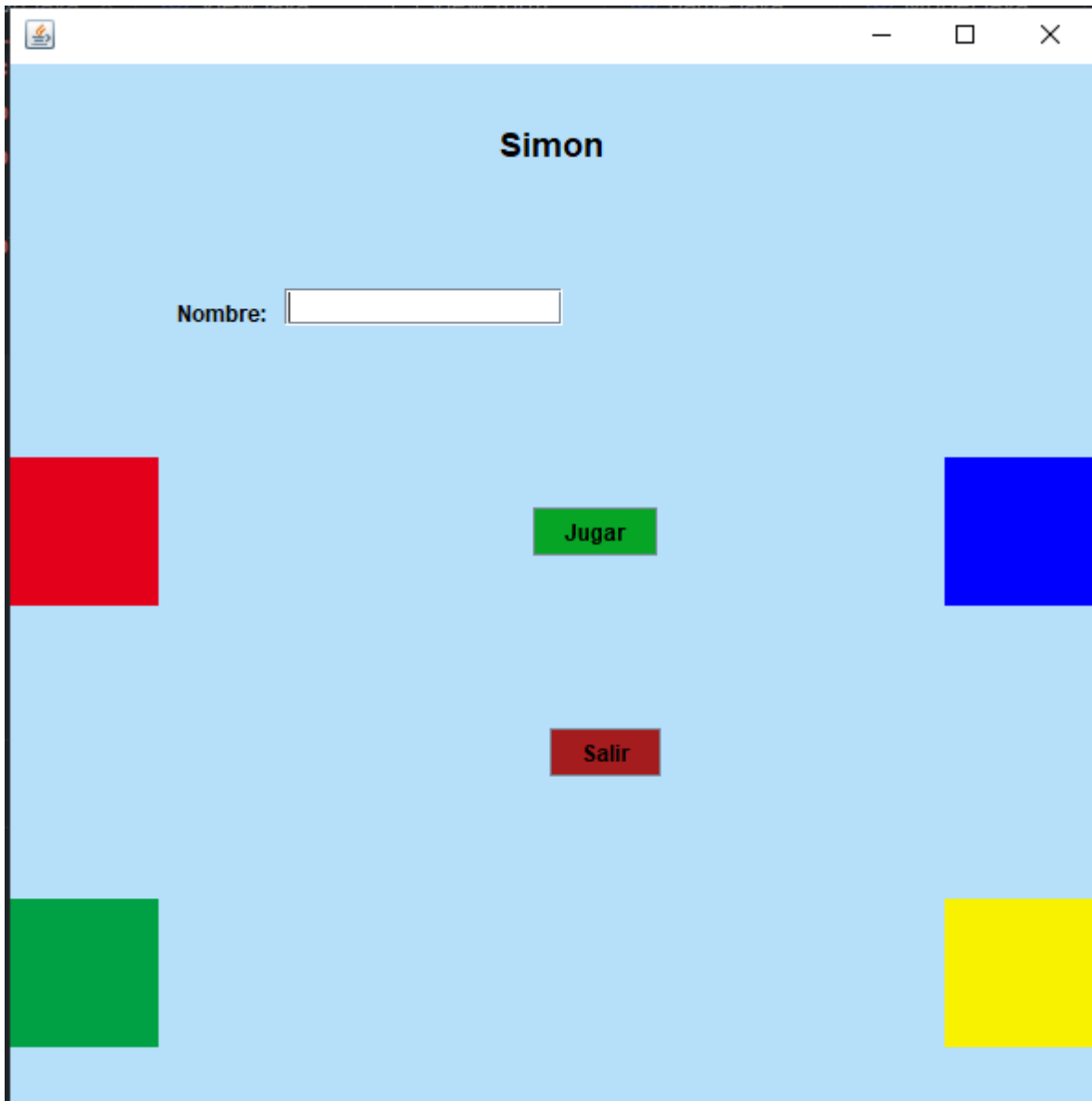
Descripción del problema: Deberán crear una implementación del juego “mimo” que tiene forma de disco, en una de sus caras se puede ver cuatro cuadrantes, cada uno con un color: verde, rojo, azul y amarillo en su versión original. en una aplicación de escritorio con una única ventana, utilizando Java.

UML del problema:

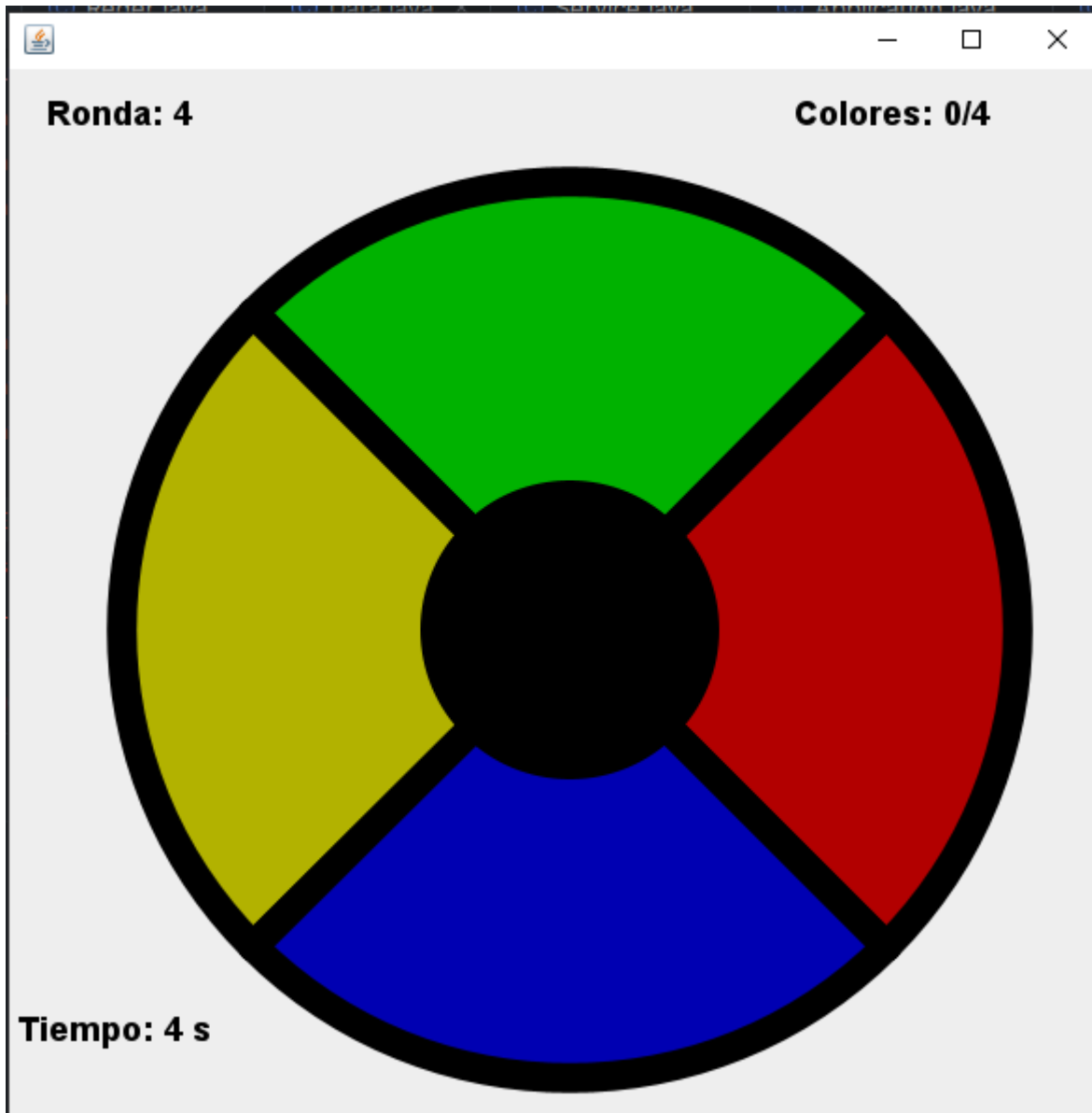


Partes del programa:

La pantalla principal se realizó con una intención agradable a la vista del usuario, la misma se compone de títulos e imágenes decorativas que pertenecen a distintos componentes de java y como puntos funcionales un espacio para indicar el nombre del usuario o su apodo para empezar el juego y así asociarlo al puntaje de la ronda, también don botones, el primero de color verde y como el mismo indica es para comenzar el juego y el botón rojo de igual manera como el mismo lo indica es para salir de programa.



Después accedemos a la interfaz del juego donde observamos el juego “simon” aquí se mostrará un patrón para que luego el usuario lo repita, cada vez que el usuario avanza de ronda el tiempo es menor para resolver el patrón y el mismo se mostrara de manera más rápida así añadiendo una dificultad al usuario a medida que este avanza en el momento que el usuario se equivoque el juego le mostrara un mensaje de “perdida” y una ventana se desplegara con la información del usuario y su puntaje. Es importante mencionar que la puntuación funciona de la siguiente manera: cada ronda tiene un valor de 20 puntos así el total de puntos es el número de rondas conseguidas multiplicado por 20



Se agrego información extra para una mejor experiencia para el usuario en la parte superior izquierda se colocó la ronda por la cual se encuentra el usuario en cada momento, en la parte superior derecha se agrego el patrón de colores echa en ese

momento por el usuario y por ultimo se agrego el tiempo que tiene el usuario para complementar el patrón de colores de la ronda correspondiente.