



UNIVERSIDAD MARIANO GALVEZ

Facultad de Ingeniería en Sistemas

Curso:

PROGAMACION II

Nombre:

Ingrid Alejandra Julajuj Gómez

Wrener Estuardo Robles Samayoa

Merzi Julia Caniz Pacheco

Rudy Roberto Méndez Galindo

No. Carné:

2290-20-10758

2290-19-6177

2290-20-10279

2290-19-7357

Catedrático:

Ing. Andrea Belén de la Cruz

Proyecto Final

Fecha de Entrega:

31/10/2021

Índice

INTRODUCCION	3
REGLAS DE BANCOPOLY	4
CAPTURAS DE LA CORRIDA DEL JUEGO.....	6
CONCLUSION.....	8

INTRODUCCION

En el proyecto presentado continuación se dará a conocer los pasos que se llevaron acaba para realizar el proyecto “BANCOPOLY”.

El pseudocódigo de dicho proyecto está realizado en lenguaje java, el cual contiene condicionales, métodos, clases, paneles, objetos, entre otras.

El proyecto contiene el tablero ilustrativo, las reglas y piezas correspondientes a dicho juego.

REGLAS DE BANCOPOLY

Todos los pagos por compras de Departamentos y Compañías, así como las multas, intereses, contribuciones e impuestos deben hacerse al BANCOPOLY.

El juego se considera terminado cuando:

Uno de los jugadores consigue acaparar todo el dinero y las propiedades de sus compañeros, lo que lo convierte en ganador.

Habiéndose prolongado mucho el tiempo, se decide.

* Si hay alguna confusión con respecto a las reglas e instrucciones, los jugadores las pueden asociar y/o establecer de común acuerdo y decidir sobre sí aplica al momento a cuando se presente de nuevo la misma situación.

EL PROPÓSITO DEL JUEGO

El propósito del juego es obtener ganancias en dinero y propiedades mediante el buen manejo de compras o inversiones en los Departamentos de la República y en las Compañías de Transportes y Servicios, dándoles un mayor valor y obteniendo de ellos un mejor rendimiento; ganancias que le permitan quedar, al finalizar el juego, en una posición financiera mejor que los otros jugadores.

CONTENIDO.

El juego se compone de:

TABLERO DE JUEGO.

Aquí aparecen representados:

22 departamento de la republica

2 compañías de Servicios y 4 de Transporte,

2 ventanillas para pago de impuestos

3 casillas de BOLSA y 3 SAQUE CUPON

1 Cárcel, 1 Descanso, la ENTRADA y VÁYASE A LA CÁRCEL

En lo interior del tablero hay 2 espacios rectangulares, donde deben colocarse, boca abajo, las tarjetas CUPÓN y BOLSA

FICHAS:

(1 para cada jugador)

Sirven para indicar la posición en el tablero de juego. El color de estos no tiene ninguna relación con los colores de las casillas

2 DADOS:

28 TITULOS DE PROPIEDAD:

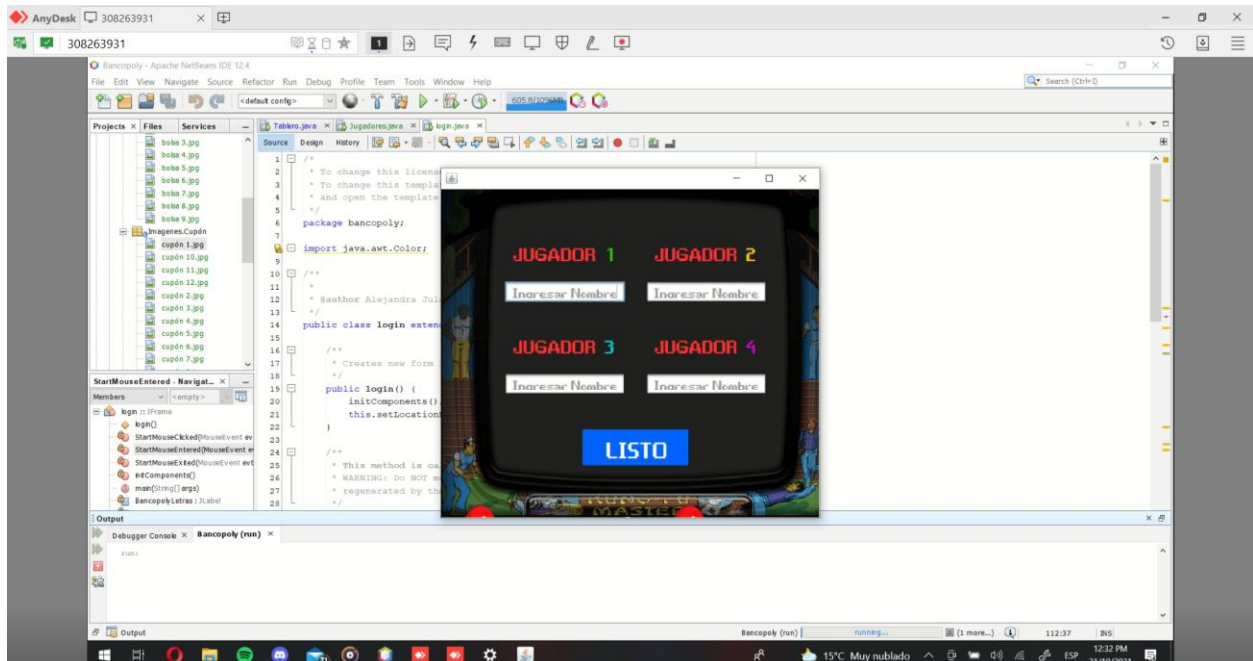
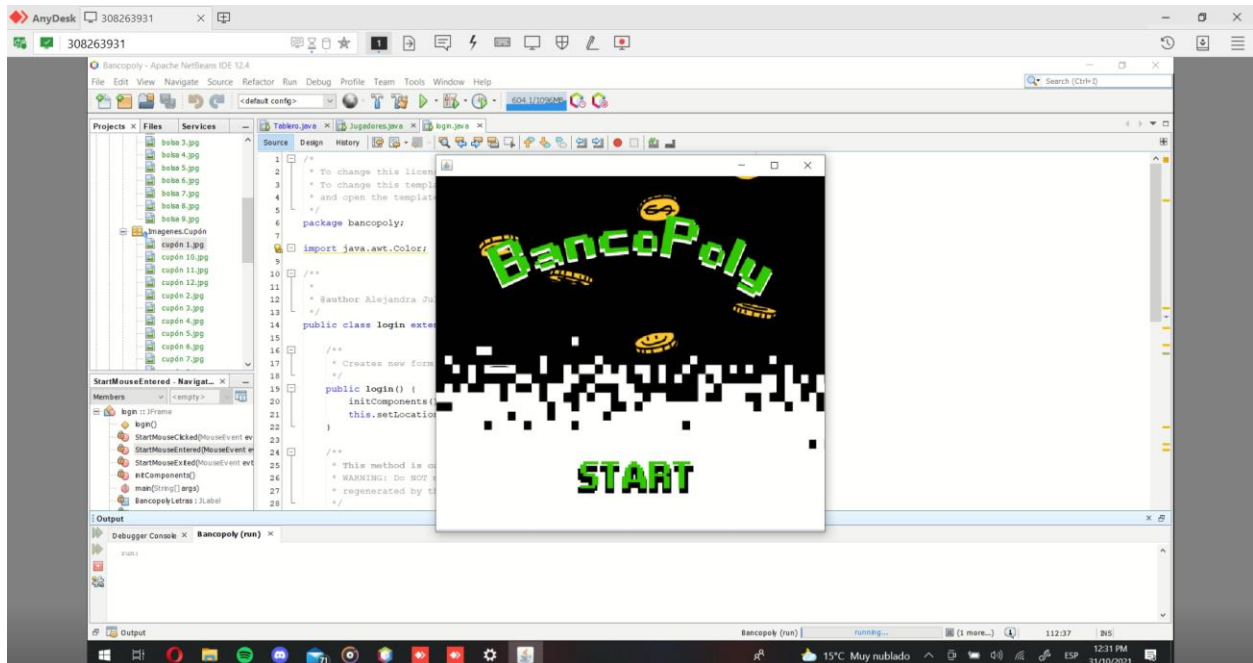
22 departamentos Compañías de Servicio,

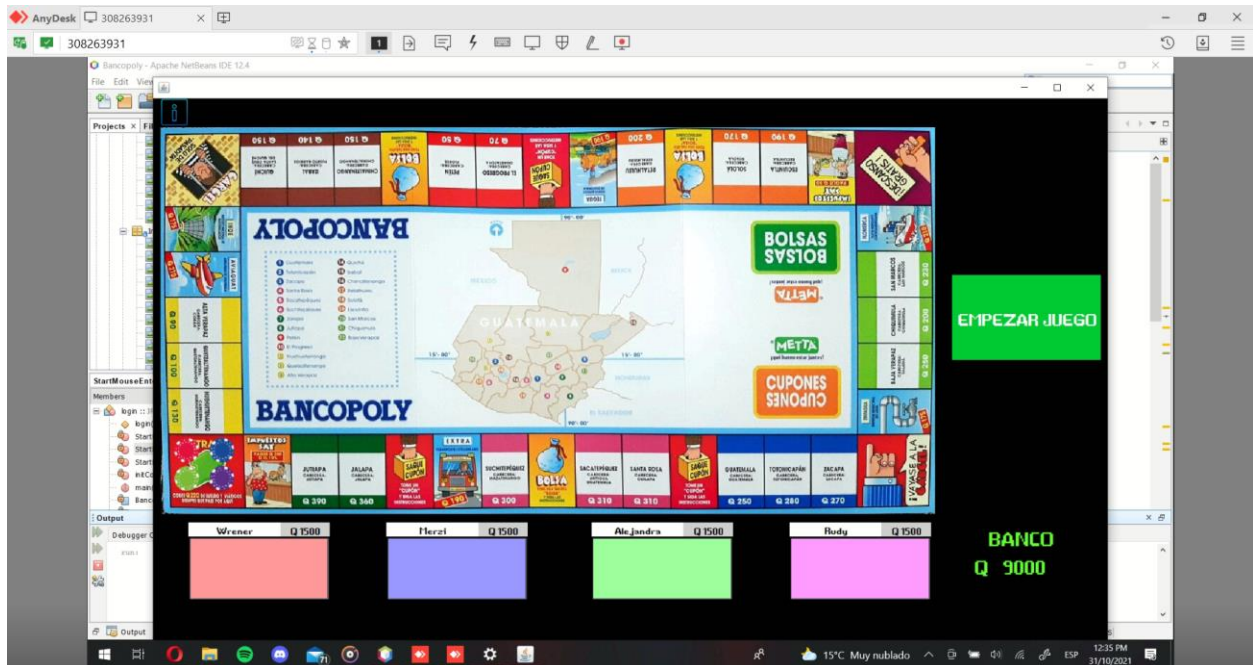
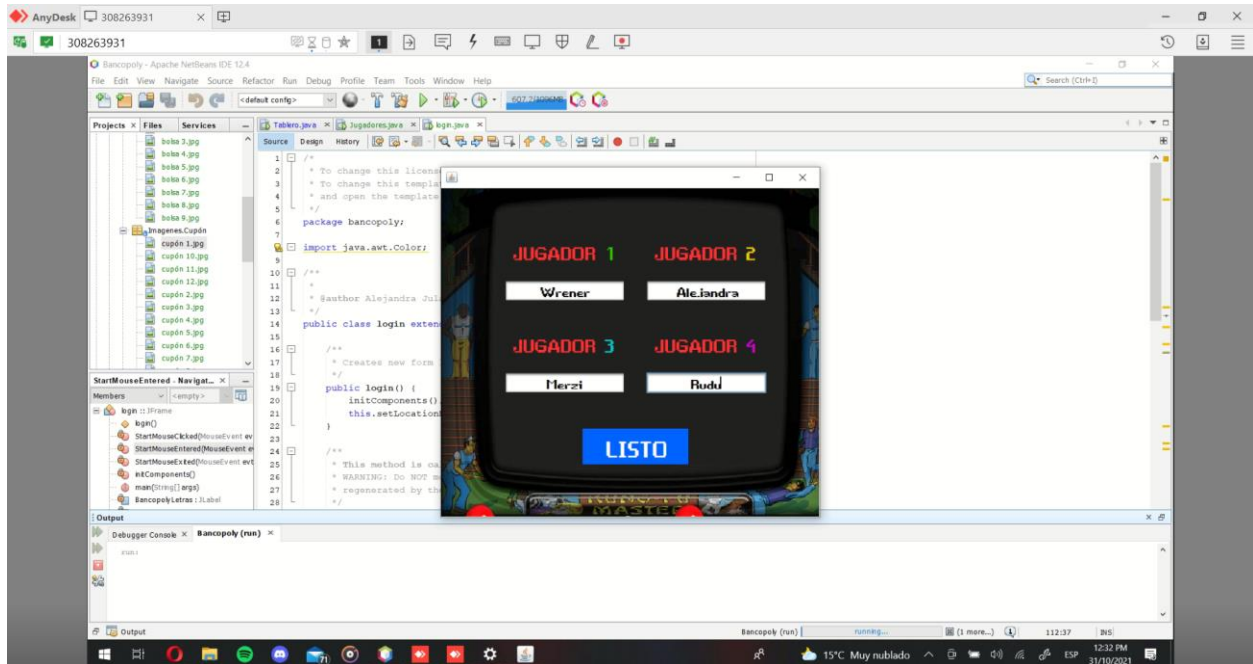
Y 4 Compañías de Transportes.

DINERO: Cada jugador recibe Q1500.

Después de dar a cada jugador los 1500 quetzales en BANCOPOLY quedan 9000 quetzales. Para dar un total de Q15000.

CAPTURAS DE LA CORRIDA DEL JUEGO





CONCLUSION

Como grupo logramos el objetivo del proyecto que era poder entender la modalidad del juego y también pudimos poner en practica lo expuesto en clase como los métodos que puedan existir para poder lograr programas el dicho juego como un ejemplo de ellos condicionales entre otros ya expuestos en el mismo documento