

PROGRAMACIÓN VISUAL

UNIDAD II

“JUEGO DE RECICLAJE”

PROFESOR: EMMANUEL TORRES SERVIN

ALUMNOS: -CESAR ALEJANDRO CAMACHO NAVA
-OSCAR LUIS FLORES VAZQUEZ

MATRICULAS: 1321124329
1321124327

GRUPO: 4322_IS

CLASES

- Index.html
- Registro.js
- Diseño.css

Para este proyecto utilizamos 3 clases para lo cual lo organizamos de la siguiente manera....

En la clase registro.js meteremos todos los métodos y funciones que ocuparemos para que el usuario pueda hacer un registro y pueda ingresar y pueda ingresar al juego de reciclaje en el cual al ir participando se le asignarán puntos y al finalizar se le otorgará un reconocimiento, todo esto con la finalidad de hacer el registro es para que en el reconocimiento otorgado al usuario salgan con sus datos solicitados en la clase registro.

En la clase Diseño.css le daremos el diseño a la pantalla principal más aparte a los botones, botes de basura y todos los elementos que ocuparemos para darle una mejor presentación al trabajo realizado.

En la clase Index.html donde realizaremos todo el código empezando por llamar las clases ya mencionadas anteriormente, esta clase será nuestra base para todo el código, esta clase será nuestra herramienta principal.

OBJETOS

- Visuales.

Los elementos visuales, serán aquellos con los que el usuario podrá interactuar, como botones.

El software estará compuesto por: una ventana para el registro del usuario, con un botón para guardar los datos.

Después de completar el registro aparecerán en pantalla 5 botones en los cuales podrá dar clic según sea el caso, por ejemplo:

Dependiendo la imagen que se muestre en pantalla, el usuario tendrá que clickear el botón que según sea correcto, para poder continuar con la compilación del programa.

Y como elemento final, un botón con el cual podremos imprimir el certificado.

- No visuales

Los elementos no visuales son aquellos que están en el diseño del programa, y tienen una función en específico, pero el usuario no puede interactuar con ellos.

Los elementos que conforman estos objetos son:

- Un contador de puntos correctos, cuando el contador llegue a 10, terminará la compilación del programa y mostrará el certificado.
- En contador de stricke's, el cual, a los 3 errores, termina la compilación del juego.
- La pantalla principal mostrara 5 imágenes de botes de basura para identificar en donde se debe depositar.
- Contará con imágenes de desechos de basura, las cuales se generarán de forma aleatoria.
- Al finalizar la ejecución del programa se mostrará la imagen de un certificado, para incentivar el cuidar el medio ambiente.