***TankGame***

**1. Introducción (Título, Contexto, Equipo de Trabajo, Descripción del Problema)**

Hallándonos, cursando el grado de electrónica y automática, en diversas ocasiones hemos necesitado de herramientas informáticas que nos permitan conocer el buen funcionamiento de diseños previos realizados teóricamente, para obtener un software que permita esto es necesario poseer un buen conocimiento en creación de interfaces gráficas de usuario (GUI) y un buen lenguaje para crearlas es el C++ debido a que posee la característica denominada orientación a objetos. Y para aprender como funcióna esta característica he elegido la creación de una GUI donde intvengan diversas clases.

La finalidad de este proyecto no es la creación de un elemento de software lúdico, el presente proyecto consistirá en el aprendizaje de los conocimientos adquiridos en la asignatura (Sistemas informáticos industriales) y su desarrollo en el programa Qt Creator.

Los componentes del equipo de trabajo para este proyecto serán los siguientes:

* Sergio Bou Grau

**2. Objetivos Funcionales (Requerimientos del Sistema Informático)**

El objetivo fundamental para este proyecto será la creación de un software que permita la simulación de circuitos electrónicos mediante compuertas lógicas a través de una interfaz de usuario gráfica para escritorio desarrollada mediante el entorno de Qt Creator.

El programa constará de un elemento gráfico que permitirá al usuario crear un circuito con el ratón para simularlo, y un panel con los diferentes elementos que se pueden introducir en el circuito.

**3. Diseño Arquitectural (Descomposición Modular, Variables Comunes, Tareas, Flujo de Información)**

El proyecto está compuesto por múltiples módulos así que destacaré los principales.

Una vez iniciada la aplicación se ejecuta el fichero main que crea Mainwindow, al ser llamado el constructor de esta última clase se crea el objeto Game que define el aspecto principal del juego y seguido es creada una ventana auxiliar que condiciona el comienzo del juego. La clase Game es donde se inicia el juego, pero una vez iniciado una clase fundamental es Player al controlar las acciones de las teclas y el movimiento del jugador.

**4. Desarrollo (Código)  
5. Conclusiones**

Mejoras:

1. Se le puede poner un cronometro y guardar los tiempos.
2. El giro se puede hacer más preciso haciendo que cada pulsación de lugar a un grado inferior de giro, pero esto mejora la precisión del disparo y hace más fácil el juego.
3. Los gráficos son mejorables.

**6. Anexos (Referencias Web, Manuales, …)**

La base fundamental ha sido obtenida de este tutorial:

https://www.youtube.com/watch?v=8ntEQpg7gck&list=PLyb40eoxkelOa5xCB9fvGrkoBf8JzEwtV&index=1