



PROGRAMACION VISUAL

Proyecto:

Juego del Ahorcado Ecológico.

Profesor:

Torres Servín Emmanuel

Alumnos:

Cosme Santes Carlos Gerardo - 1321124250

Martinez Osorio Brayan Javier - 1321124298

Ramírez George Samuel - 1321124307

Romero Hurtado Leslie Estefania - 1321124300

Santana Cortés José Luis - 1321124292

Grupo: 4322 IS

Cuatrimestre: Mayo – Agosto.



Introducción:

El proyecto es sobre un juego clásico que trata de adivinar la palabra escondida letra por letra sin repetir con la condicional de un stick-man que se le van agregando miembros parte por parte hasta completarlo y así perder, todo esto siendo orientado a el tema de la ecología.

Funciones:

La primera función que utilizaremos es la de iniciar donde se mostraran las casillas de la palabra apoyándonos en un array. También se mostrará la horca donde ira el stickman.

La segunda función es clic_letras que se utilizara para mostrar las casillas donde irán las letras de la palabra a adivinar. En esta función se requirió el uso de las estructuras de control para descubrir las letras con apoyo de un array que permite guardar la posición de las letras. En esta función también mostrara el resultado del juego ya sea que sea que gane o pierda dando en esta ultima la palabra que no se pudo encontrar y en el caso donde si se adivine la palabra se le mostrara el mensaje felicitando y se le dará una recompensa o algún consejo con referencia a la ecología también.

La Función obtener_random nos sirve para obtener una palabra al azar que nos ayudara para escoger la palabra que el usuario tendrá que adivinar.

La última de las funciones es la de game_over que realizara la acción de acabar el juego borrando el tablero y los botones para poder reiniciarlo y así continuar jugando.



Elementos Visuales:

- Botones gráficos:

Estos seleccionaran la letra, una vez seleccionada la letra esta desaparecerá si no se encuentra dentro de la palabra, en caso contrario, la letra aparecerá en las líneas designadas para la frase.

- El Stickman:

Este grafico reflejara los errores que se vayan cometiendo de tal manera que cuando se cometa un error se le ira agrando una pieza a la imagen hasta que esta este completa.

-Los espacios para la palabra:

Este grafico se encargara de mostrar las letras que se encuentran dentro de la palabra y las ira acomodando en el orden correcto hasta llenar las casillas disponibles.

Elementos No Visuales:

-Comparador de letra:

Nos ayuda a verificar que la letra seleccionada por el usuario se encuentre o no dentro de la palabra que hay que adivinar.

-Método Random:

Este nos ayudara a elegir una palabra al azar y de esta manera el usuario podrá comenzar el juego.

-Cuadro de texto:

Este nos mostrara el resultado del juego siendo en caso de que se gane la oportunidad de recibir un consejo ecológico o información sobre la ecología, en caso contrario, mostrara la leyenda "Game Over"



Roles de los participantes.

Ramírez George Samuel – jefe de proyecto

Estará al tanto del proyecto y apoyará en todas las áreas del desarrollo, dirigiendo y dando un punto de vista optimo.

Romero Hurtado Leslie Estefania – Arquitecta de Software

Se encargará del diseño del software, indicando las funciones a programar marcando la pauta de cómo debe de desarrollarse.

Cosme Santes Carlos Gerardo – Programador

Martinez Osorio Brayan Javier– Programador

Su trabajo primordial será Back y del Font del proyecto y desarrollaran el juego implementando con sus conocimientos los requerimientos pautados por la arquitecta.

Santana Cortes Jose Luis – Analista de Software

Se encargara del análisis del software y así generar la documentación en base a las pautas marcadas por el jefe y la arquitecta de software como también explicar las estructuras que fueron ocupadas por los desarrolladores.