

MINI PROYECTO 2: I KNOW THAT WORD

SANTIAGO SANCHEZ ESQUIVEL
SEBASTIAN REY ESCOBAR

UNIVERSIDAD DEL VALLE - FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS / PROGRAMACIÓN
INTERACTIVA
CALI - VALLE 18/02/2022

1) BOCETOS DE INTERFAZ.

Pantalla inicial de juego

Wireframe of the initial game screen. The window has a title bar with minimize, maximize, and close buttons. Below the title bar is a black header with the text "I KNOW THIS WORD" in white. The main content area contains a text input field with the placeholder text "Ingresa tu nombre para empezar el juego". Below the input field is a "Mensaje general" box. At the bottom center is a blue button labeled "Jugar".

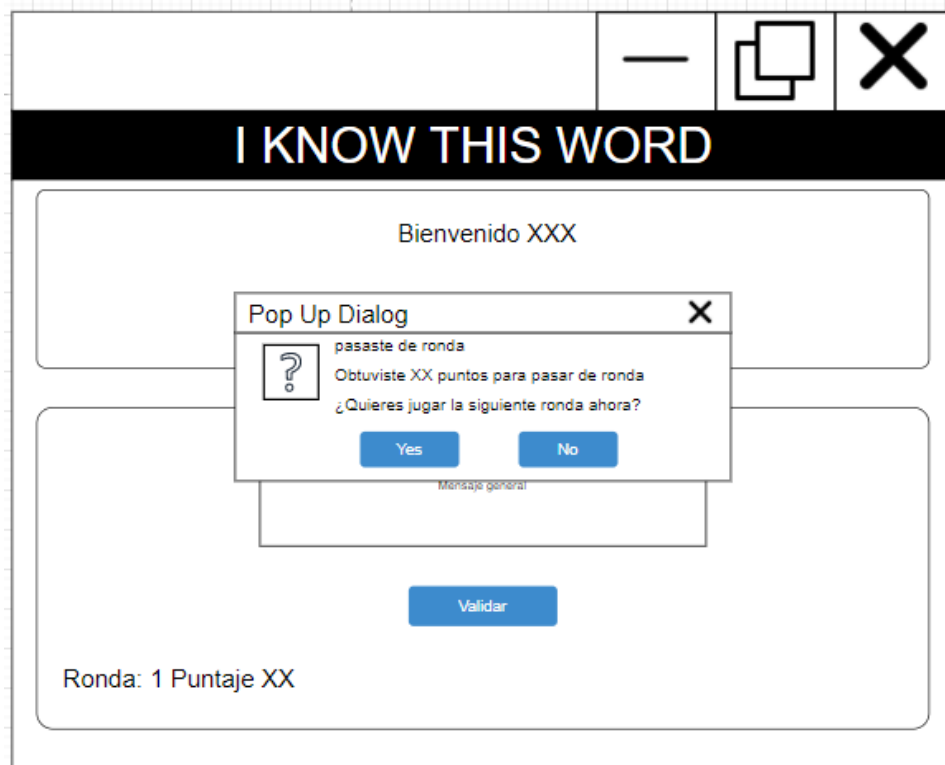
Pantalla ingreso nombre e inicio de juego:

Wireframe of the name input and game start screen. The window has a title bar with minimize, maximize, and close buttons. Below the title bar is a black header with the text "I KNOW THIS WORD" in white. The main content area contains a text input field with the placeholder text "Bienvenido XXX". Below the input field is a "Mensaje general" box. Below the message box is the text "Palabra ejemplo". At the bottom left is a blue button labeled "si", and at the bottom right is a blue button labeled "No". At the bottom left of the main content area is the text "Ronda: 1 Puntaje XX".

Pantalla que valida resultados por cada ronda de juego:



Pantalla de ronda completada:



2) PATRÓN MVC

VIEW

<<JFrame>> // Nombre JFrame	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Mostrar saludo de bienvenida al juego.• Mostrar JLabel: Ingreso de nombre• Mostrar botones de Selección de palabra o rechazo de palabra (sí y no)• Mostrar botón de jugar• Mostrar botón de validar resultados al final de cada ronda.• Cambiar de palabra con respecto a un tiempo determinado• Permitir al jugador ver el número de rondas jugadas.• Permitir al jugador ver el número de puntos acumulados según cada ronda• Mostrar al jugador un mensaje de inicio de ronda y como ganar la ronda. Por cada ronda	Escucha Jugador ModelKnow

CONTROLLER

<<EventListener>> //Escucha	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Iniciar cada ronda de juego• Capturar resultados de selección de palabras memorizadas, o no memorizadas.• Capturar nombre, y ronda de juego actual• Validar resultados por ronda	ModelKnow Palabra Jugador

MODEL

ModelKnow	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Crear un arreglo de palabras que deben ser memorizadas y palabras que no deben ser memorizadas.• Verificar si esa palabra debe ser memorizada o no• Aumentar el puntaje con cada acierto del jugador• Genera mensajes y cantidad de palabras que van a tener los arreglos de palabras según la ronda del jugador.• Da los puntos necesarios a ganar para pasar de ronda	Escucha

CLASES EXTRA

Palabra	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Devolver una palabra de tipo string, junto con un valor tipo Boolean que permitirá verificar si es posible si la palabra debe ser memorizada o no.	ModelKnow

Jugador	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Crear los campos donde se guardará el nombre del jugador, la ronda actual en la que juega, la cantidad de puntos por ronda	Escucha ModelKnow

File Manager	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none"> • Leer el archivo palabras.txt • Escribir el nombre de los jugadores nuevos en cada archivo .txt • Establecer la ronda de juego de cada uno de los jugadores del archivo nombre.txt al arreglos de jugadores • Vaciar el contenido del archivo nombre.txt • Actualizar el archivo (sobreescribiendo) nombre.txt de a medida que los jugadores avanzan de ronda 	<p>Escucha ModelKnow Jugador</p>