

# **PLAN DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE**

## 1. INFORMACIÓN GENERAL

Apellidos y Nombres: Sarai Rut Romero Villanueva ID: 1472173  
 Dirección Zonal/CFP: Huánuco-Huánuco  
 Carrera: Ingeniería de software con inteligencia artificial Semestre: II  
 Curso/ Mód. Formativo: Algoritmia de programación del software  
 Tema del Trabajo: Diseño de escenarios con Greenfoot o Alice 3

## 2. PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO

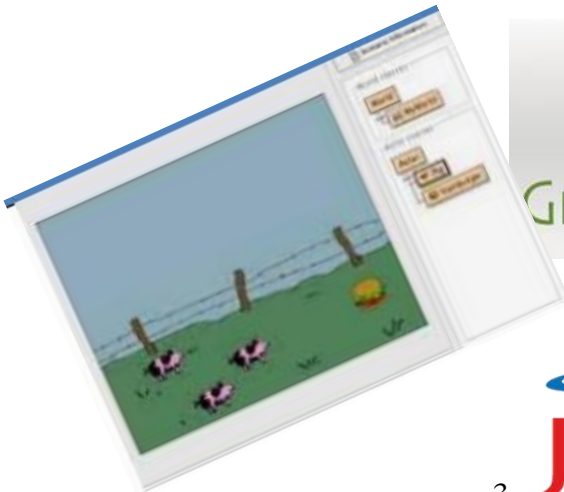


Nº	ACTIVIDADES/ ENTREGABLES	CRONOGRAMA/ FECHA DE ENTREGA									
1.	Realizar interfaz Gráfica con Greenfoot.	2	1	/	0	3	/	2	0	2	3
2.	Diagrama de flujo y que resuelva el requerimiento	2	2	/	0	3	/	2	0	2	3
3.	Un informe del procedimiento desarrollado para resolver el problema planteado.	2	4	/	0	3	/	2	0	2	3

## 3. PREGUNTAS GUIA

Durante la investigación de estudio, debes obtener las respuestas a las siguientes interrogantes:

Nº	PREGUNTAS
1	¿Qué herramientas aplico para el desarrollo del trabajo final y por qué?
2	¿Mencione que propiedades logro aplicar en el trabajo realizado?
3	¿Qué métodos de animación logro aplicar en el trabajo realizado?
4	¿En qué consiste la clase GreenfootImage?

**HOJA DE RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS GUÍA**

<b>1.</b>	<b>¿Qué herramientas aplico para el desarrollo del trabajo final y por qué?</b>
<p>Para la elaboración el trabajo final hice uso de Alice3, dentro del programa comencé por crear un nuevo proyecto, agregue un objeto que se muestra al inicio, que en este caso sería un helicóptero militar, también tenemos lo que es el editor de códigos donde le agregamos las instrucciones de programación, para ejecutar la tarea y el editor de escena donde podemos realizar las propiedades del helicóptero.</p>	
<b>2.</b>	<b>¿Mencione que propiedades logro aplicar en el trabajo realizado?</b>
<p>Las propiedades que realice en mi trabajo son:          Aplicar movimiento al helicóptero (arriba, abajo izquierda derecha y giro) como animaciones, una aparición aleatoria de los enemigos y monedas como también el score o puntuación para contar el número de puntos.          Utilice las propiedades de Alice 3 que está compuesta Word (Mundo), Camera (Cámara), Light (Iluminación) y Ground (piso o ambiente).</p>	
<b>3.</b>	<b>¿Qué métodos de animación logro aplicar en el trabajo realizado?</b>
<p>Hay dos tipos de movimientos en Alice3 puede ser transaccional o rotación transaccional significa que cambia de posición, pero mantiene la misma orientación este tipo de movimiento puede tomar una de las siguientes direcciones: up(arriba), down(abajo), left (izquierda), right(derecha), forward(delante) y backward(atrás). Tenemos los siguientes métodos: Turn left: gire a la izquierda Turn right: girar a la derecha Turn forward: girar hacia adelante Turn backward: girar hacia atrás También tenemos procedimientos uno de ellos es: Procedimiento de setvehicle. El helicóptero se define como el vehículo de la cámara en el editor de códigos. Cuando el helicóptero se mueve, la cámara filma la escena desde la perspectiva de helicóptero.</p>	
<b>4.</b>	<b>¿En qué consiste la clase GreenfootImage?</b>
<p>La clase GreenfootImage permite a los actores de greenfoot mantener su imagen visible albergando un objeto de tipo GreenfootImage. Esta clase se utiliza para ayudar a la clase a obtener y manipular distintos tipos de imágenes. Las imágenes que utilizara esta clase deben existir previamente en la carpeta de imágenes del escenario ala vez se da movimientos con algoritmos.</p>	
<div>    </div>	

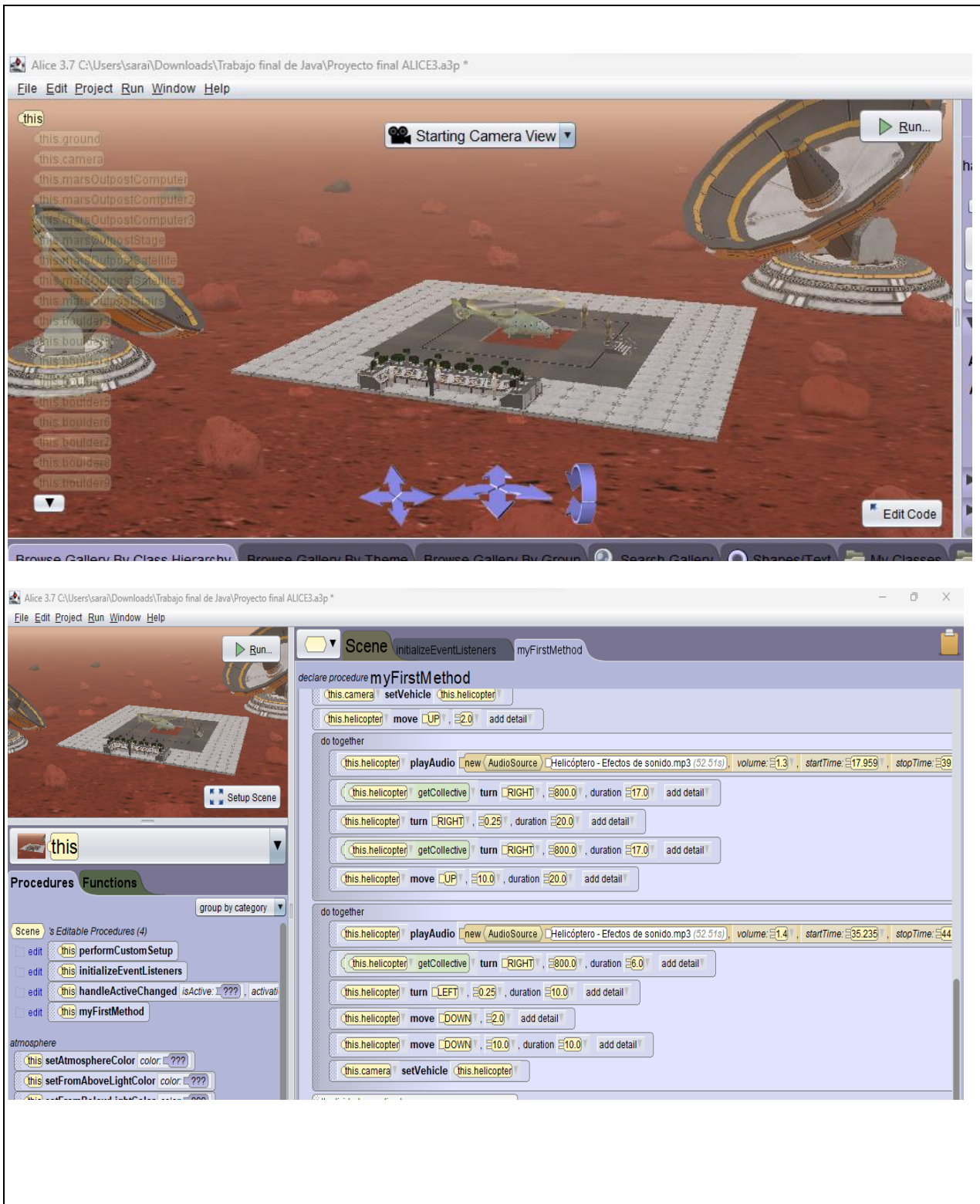
## HOJA DE PLANIFICACIÓN

## PROCESO DE EJECUCIÓN

[illegible]

**INSTRUCCIONES:** debes ser lo más explícito posible. Los gráficos ayudan a transmitir mejor las ideas. No olvides los aspectos de calidad, medio ambiente y SHI.

DIBUJO / ESQUEMA/ DIAGRAMA



## LISTA DE RECURSOS

**INSTRUCCIONES:** completa la lista de recursos necesarios para la ejecución del trabajo.

**1. MÁQUINAS Y EQUIPOS**

- ✓ Laptop
- ✓ Celular
- ✓ Mouse

**3. HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS**

- ✓ JavaScript
- ✓ Greenfoot
- ✓ Símbolo de Sistema
- ✓ Block de Notas
- ✓ Oracle study

**5. MATERIALES E INSUMOS**

- ✓ Internet
- ✓ Bolígrafo
- ✓ Cuaderno de apuntes

