

ESPECIALIZACIÓN ASP.NET 5.0 DEVELOPER:





Fundamentos de Programación

.NET Repaso general Proyecto de Integración Aplicaciones ASP.NET 5.0 Fundamentos de Programación

Instructor: Erick Aróstegui earostegui@galaxy.edu.pe



TEMAS

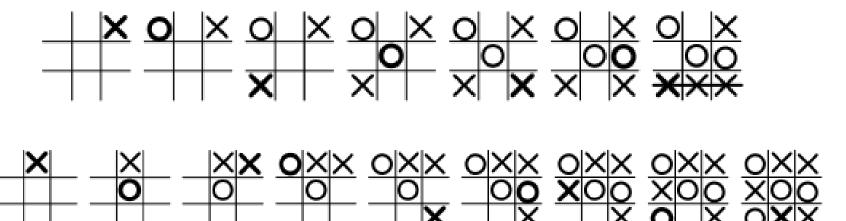


Examen



Examen

Tres en raya: También conocido como ta te ti o X y O, Tres en raya es el último clásico en crear un poco de diversión entre dos personas con un papel y una lapicera entre ellos; porque eso es todo lo que necesitas realmente para comenzar el juego. Simplemente dibuja una grilla de 3x3 y toma turnos para llenarlas con tu marca elegida, una X o un O, hasta que uno de ustedes pueda crear una línea recta completa de tres de sus caracteres o hasta que el tablero esté completo.

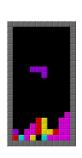


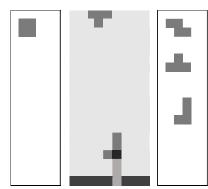


Examen

Tetris: Distintos tetriminos, figuras geométricas compuestas por cuatro bloques cuadrados unidos de forma ortogonal, las cuales se generan de una zona que ocupa 5x5 bloques en el área superior de la pantalla. No hay consenso en cuanto a las dimensiones para el área del juego, variando en cada versión.20 Sin embargo, dos filas de más arriba están ocultas al jugador.

El jugador no puede impedir esta caída, pero puede decidir la rotación de la pieza (0°, 90°, 180°, 270°) y en qué lugar debe caer. Cuando una línea horizontal se completa, esa línea desaparece y todas las piezas que están por encima descienden una posición, liberando espacio de juego y por tanto facilitando la tarea de situar nuevas piezas. La caída de las piezas se acelera progresivamente. El juego acaba cuando las piezas se amontonan hasta llegar a lo más alto (3x5 bloques en el área visible), interfiriendo la creación de más piezas21 y finalizando el juego.







Examen

Puntos a considerar:

- Algoritmo, presentación en Power Point o Excel o Word.
- Funcionalidad,
 - 3 en raya : Debe tener como mínimo una opción para jugar contra la maquina, la maquina debe intentar ganar o por lo menos no dejar ganar al jugador. Las fichas "X" y "O" deben tener colores que los representen.
 - Tetris: Debe cumplir con las reglas del juego Tetris y adicional debe tener una zona donde ver las fichas próximas a poner en el tablero y una zona donde colocar una ficha en caso queramos ponerla en espera (On Hold)
- Cambio de lógica, según lo explicado en su algoritmo y programa, se solicitara cambiar un aspecto de su lógica y este cambio será validado en ejecución, ejm: cambiar el color a las fichas "X".
- **Estructura de proyecto**, El proyecto debe estar organizado , ya sea por funcionalidad o por función que cumple tanto clases, métodos proyectos, etc.

El tiempo de presentación por persona es de 5 minutos, repartidos en

- 2 minutos para exponer algoritmo
- 2 minuto para exponer funcionalidad y estructura de programa
- 1 minuto para realizar cambio.









PREPÁRATE PARA SER EL MEJOR



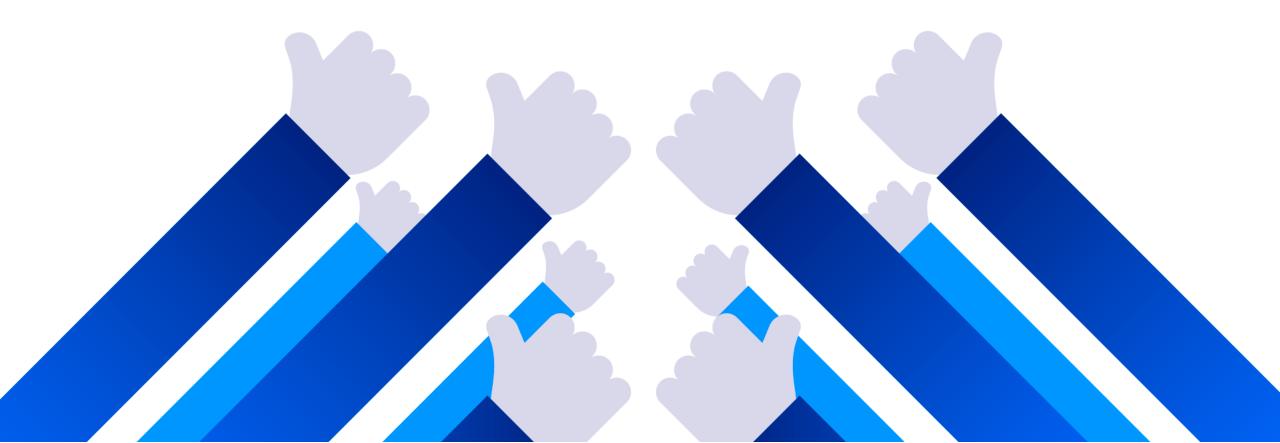
ENTREMIENTO EXPERIENCIA







GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN





Por favor, bríndanos tus comentarios y sugerencias para mejorar nuestros servicios.



