



Universidad del Valle

**Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación
Fundamento de Programación Orientada por Eventos**

NORMAS PARA LA ENTREGA DE LOS LABORATORIOS

- *Escriba en el encabezado de cada archivo de su proyecto de java el nombre de los integrantes del grupo (máximo dos estudiantes), número del grupo de FPOE, número de laboratorio presentado en y la fecha de realización*
- **Lugar y Medio de Entrega:** *Todos los archivos que se soliciten en el informe se deben subir al campus virtual en el respectivo enlace del laboratorio.*
- **Plazo:** *Los estudiantes deben subir los archivos antes del día y la hora establecida por el profesor en el campus, el vínculo para esta actividad se deshabilitará automáticamente una vez se cumpla el plazo.*
- *Durante el curso no se recibirán informes de laboratorio enviados por correo electrónico y tampoco se podrá entregar informes al monitor.*

Miniproyecto No. 1
Tema: GUI y ActionListener
Fecha Asignación: 13 de abril de 2022
Fecha de Entrega: 20 de abril de 2022

Objetivos:

- Diseñar las interfaces gráficas de usuario.
- Diseñar el diagrama de clases
- Diseñar las interacciones de usuario en la GUI
- Utilizar el Paradigma de Programación Orientado a Objetos en el Lenguaje de Programación Java para el Desarrollo de aplicaciones

Entregables:

- Mockups de interfaces gráficas
- Diagrama de Clases
- Código de Aplicación
- Evidencia de Ejecución, mediante un video cuyo contenido explique el juego, las características importantes y las fases de construcción del software. Utilice un formato como el del Elevator Pitch https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_Yjgvl
- Versionamiento de Código, se debe efectuar constante commits durante la realización del proyecto, cada estudiante debe aportar al proyecto y se debe evidenciar en el historial de versiones – URL del Repositorio

Cantidad de Integrantes: 2

Proyecto 1 – Fuga de Letras - Univalle

El departamento de educación y aprendizaje de Univalle, requiere construir un software que permita aplicar en el proceso de enseñanza de nivel preescolar, para que los niños (estudiantes) identifiquen vocales dentro de una palabra y estimulación cognitiva a través del juego.

El jefe del departamento ha descubierto un juego en una página de internet y ha decidido contactar al grupo de desarrollo de software de la clase FPOE para que reconstruya el juego, de tal manera que se pueda usar como aplicación de escritorio, dado que hay algunas escuelas que no tienen conectividad.

El juego se encuentra en la URL <https://www.juegosarcoiris.com/juegos/letras/fletras/>

La aplicación a desarrollar deberá contar con las mismas funcionalidades de la versión en la web, tales como:

- Cómo Jugar
- Instrucciones

Sin embargo, el jefe de educación y aprendizaje desea que la versión de escritorio tenga algunas funcionalidades extras:

1. Al iniciar el juego, deberá solicitar el nombre del jugador y deberá permitir seleccionar un listado de temáticas que determinarán las palabras que aparecerán en el momento del juego, por ejemplo: Animales, Colores, Frutas, etc.
2. Una vez iniciado el juego, el software deberá mostrar la cantidad de palabras mostradas, la cantidad de intentos y la cantidad de fallos.
3. La aplicación deberá tener una opción para terminar el juego
4. Al finalizar el juego, el software deberá desplegar las siguientes estadísticas:
 - a. Cantidad de palabras desplegadas
 - b. Cantidad de fallos y su correspondiente porcentaje
 - c. Cantidad de aciertos y su correspondiente porcentaje