

LABORATORIO DE FUNDAMENTOS DE
PROGRAMACIÓN 2

GRUPO D

Escuela Profesional: Ingeniería de Sistemas

Asignatura: Fundamentos de Programación 2

Periodo Académico: 2021-B

Semestre: Segundo

Docente: Edih Pamela Rivero Tupac de Lozano

Alumno: Jean Carlo Leonel Chua Aguilar

Fernando Ruben Canal Mendoza

PROYECTO FINAL

Simulador de Batalla: Juego de Tronos es una aplicación creada en el entorno de Java, es el resultado de los conocimientos adquiridos a lo largo de este año en Fundamentos de la Programación.

Nuestro programa hizo uso de conceptos ya conocidos como lo son los arreglos, bucles, condicionales, objetos, clases y métodos de encapsulación

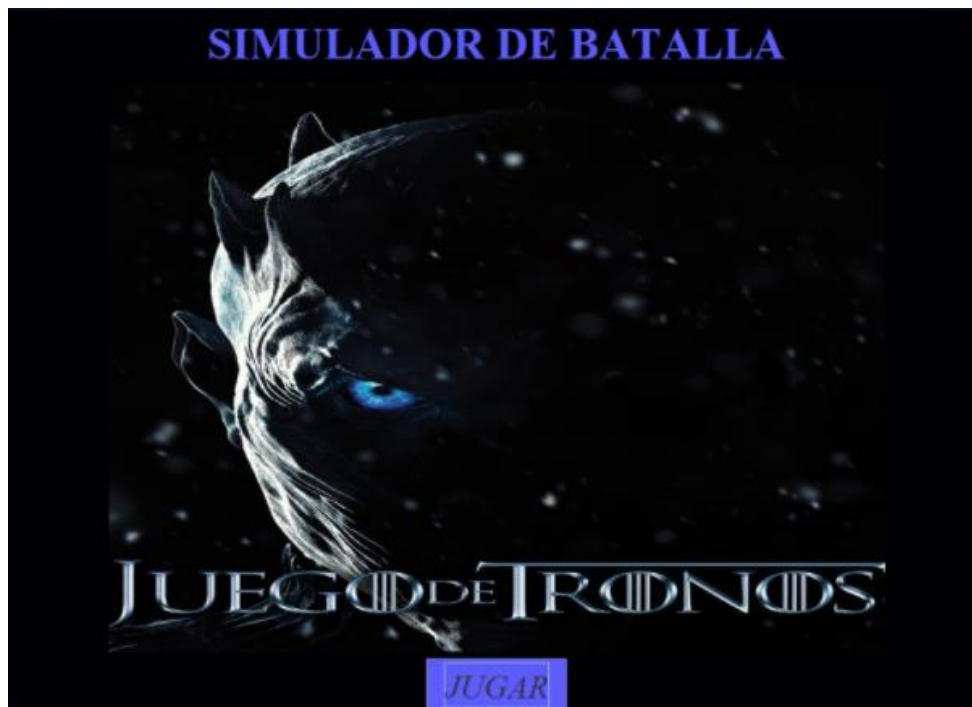
Esto implementado junto con la Interfaz Gráfica de Usuario hicieron posible la realización de nuestro proyecto

Simulador de Batalla: Juego de Tronos es un juego de estrategia basado en turnos en dónde lucharas por la victoria de tu reino, en cada turno el jugador deberá de ingresar a sus soldados en el campo de batalla, inicialmente tiene una cantidad de puntos predefinida, puesto que cada soldado costara ciertos puntos. Los tipos de soldados son: Lancero, Arquero, Caballero. Cada uno con sus habilidades especiales, con las que el usuario podrá interactuar el campo de batalla es de 10x10 y ganará el que deje sin soldados al oponente.

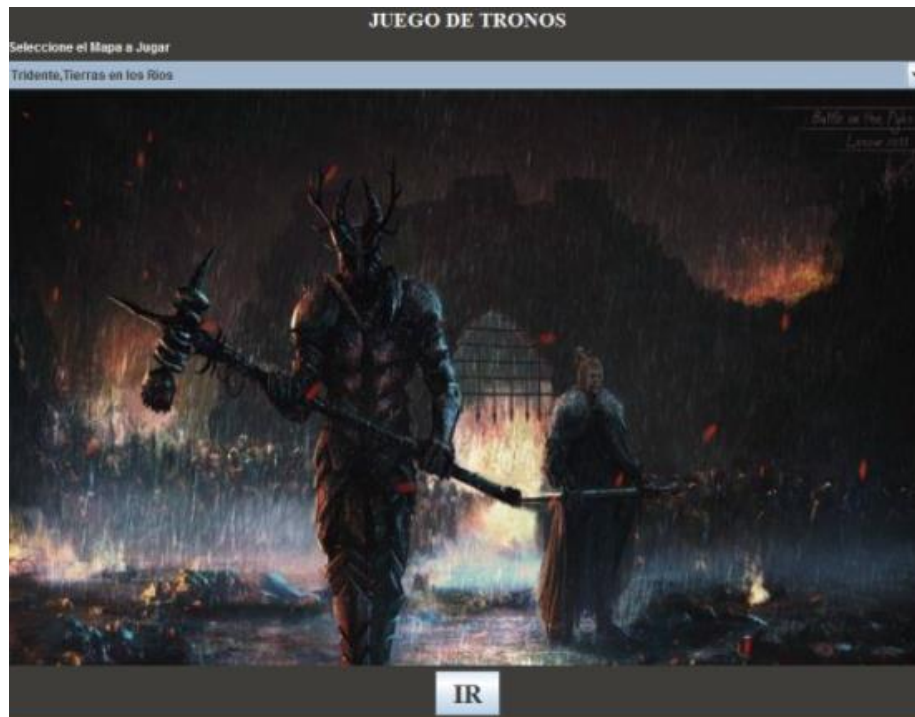
Hay diferentes campos en los que el usuario se informará más acerca de su usuario, por ejemplo, en un campo podrás visualizar el mapa en el que te encuentras y el contexto de la batalla. En otro campo podrás ver a tus soldados creados previamente.

Simulador de Batalla: Juego de Tronos es un juego basado en el clásico juego de Ajedrez añadiendo algunas nuevas funcionalidades, tiene su Menú Principal, Menús Extras y una inmensa cantidad de funcionalidades que harán de esto una buena experiencia

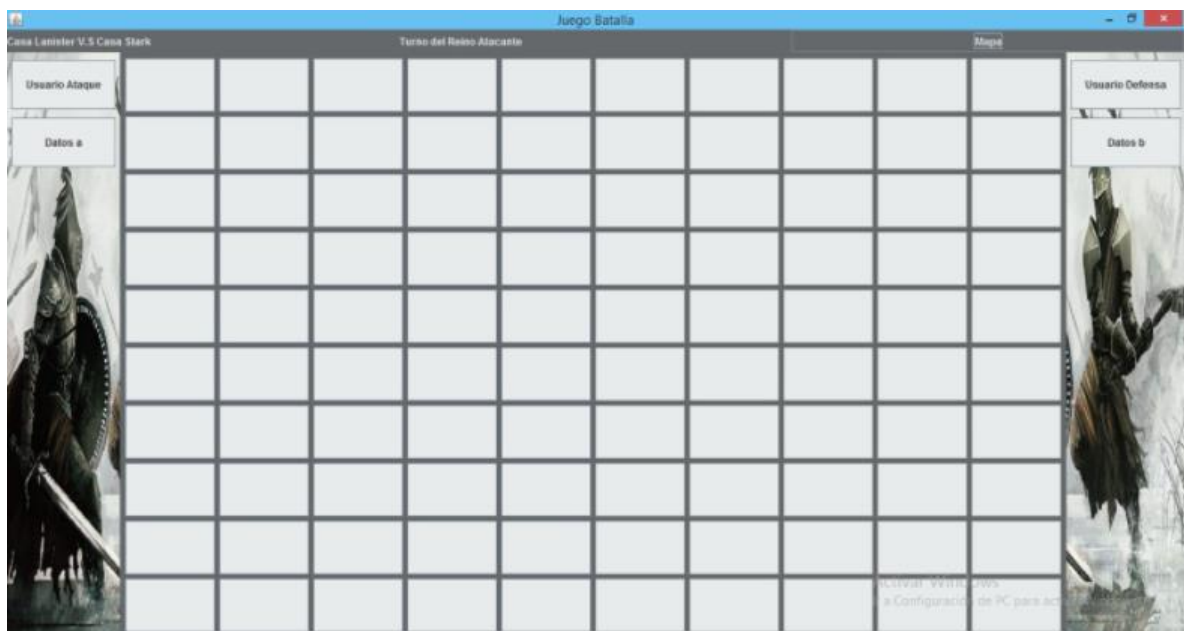
Menú Principal

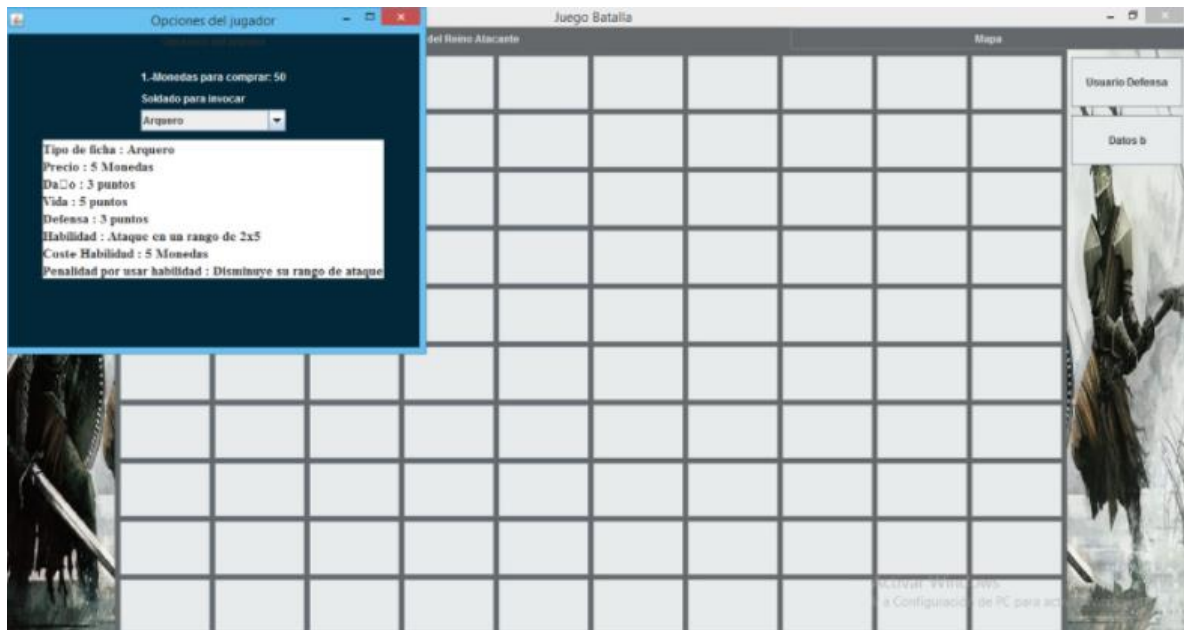


Menú Selección Mapas



Juego Principal







Ataque del Arquero



Ataque del Lancero



Ataque del Caballero



Campo de Movimiento



Link de GitHub :

<https://github.com/Triplerush/JuegoGui/tree/main/Juego%20Version%20Final>

CONCLUSIONES:

La elaboración de este proyecto es clara evidencia que el lenguaje de programación de Java tiene un fuerte potencial a la hora de elaborar cualquier tipo de trabajos. Las distintas habilidades adquiridas son prueba irrefutable de la gran importancia de ellas a la hora de programar.

Simulador de Batalla: Juego de Tronos fue un proyecto de arduo trabajo en el cual se pusieron a prueba muchas capacidades que nos mejoraron como programadores, y que nos ayudarán, en un futuro a las distintas pruebas que se nos presenten