|  |
| --- |
| Prácticas y Tareas de Introducción a las Ciencias de la Computación |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| Profesor: | Salvador López Mendoza |
| Asignatura: | Introducción a las Ciencias de la Computación |
| Grupo: | 7029 |
| No de Práctica | Poyecto |
| Integrante(s): | REYES GRANADOS NAOMI ITZEL 314141341 |
|  |  |
|  |  |
| Semestre: | 2017-1 |
| Fecha de entrega: | 14/dic/2016 |
| Observaciones: |  |
|  |  |

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Complicaciones:

Para empezar no pude hacer la clase abstracta en Figuras ya que cuando la implementaba me mandaba esepciones de que el mismo código pedia que fuera interface, y esto ocurria en clases “ajenas” como tetris y ventana.

El manejo de archivos no pude implementarlo, supongo que es falta de practica y que el tema no esta claro por mi parte, pero supongo que es una complicación.

Aparte de esos dos casos particulares, lo que se dificulta es entender el código ajeno, es decir, no programé las clases en si, entonces, el querer entender como esta organizado el programa no es fácil(en gran parte porque no esta comentado). Pero es neceario ya que al hacer los ajustes requeridos hay que saber que mover.

Fin.