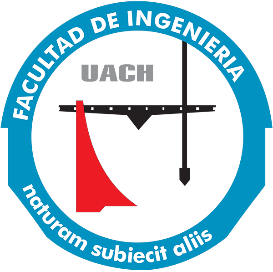
**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**

**Conceptos Avanzados de Programacion**

**Trivia**

**PROFESOR:** Raymundo Cornejo Garcia

Marcela Alejandra Barrera Rodríguez **Matrícula:** 311005

Luz de Lourdes Olague Ibarrola **Matrícula:** 310941

Alan David Varela Hernández **Matrícula:** 271455

FECHA DE ENTREGA: 29/05/18

Tabla de contenido

[Objetivo 3](#_Toc515209666)

[Introducción 3](#_Toc515209667)

[Desarrollo 3](#_Toc515209668)

[Conclusiones 3](#_Toc515209669)

**Objetivo**

En este proyecto se pretendió hacer uso de todos (o por lo menos de la gran mayoria) de los temas vistos en clase, para aplicarlos dentro de un programa. Además de entender la magnitud de la organización necesaria para repartir las diferentes tareas que se necesiten llevar a lo largo del desarrollo de un programa.

**Introducción**

Para nuestro proyecto, quisimos hacer algo que fuese original, por lo cual decidimos elaborar un juego de Trivia. Nos pareció entretenido de principio a fin, desde la elección de temas y subtemas para crear las preguntas, hasta la parte de programación. Se implementaron hilos, excepciones y manejo de archivos.

**Desarrollo**

Nuestro proyecto comenzó delimitando lo más básico que fue: el número de temas, subtemas y preguntas. Decidimos que serían cuatro temas y subtemas y 40 preguntas. Una vez hecho esto, creamos cada uno un archivo que tuviera sus respectivas preguntas y respuestas. Estos archivos debían de solamente tener enumeradas las preguntas sin espacios entre subtema y subtema. Las respuestas debían tener su respectivo inciso de “a” a “d” separadas con un enter y debíamos indicar con un asterisco la respuesta correcta.

Después, empezamos a codificar lo que necesitaría nuestro programa. Quisimos que el main no estuviera tan cargado de código, así que solo creamos un switch en el main cuyo argumento sería la función menú que se encarga de llamar a todas las otras funciones.

Para las funciones encargadas de leer preguntas y checar respuestas usamos archivos. Es aquí en donde entra la organización de las preguntas y respuestas en el archivo, al igual que el asterisco al principio de la respuesta correcta.

Para implementar excepciones decidimos hacerlo al momento de abrir el archivo de las preguntas, así si no era posible hacerlo habría una alternativa. También utilizamos concurrencia utilizando hilos que pudieran seguir la puntuación que el usuario lleva al ir contestando preguntas.

# Conclusiones

Este proyecto nos ayudó mucho a entender de una mejor manera los conceptos vistos en la clase durante el semestre, además nos hizo comprender otros temas variados para poder llevar a cabo el proyecto en su totalidad. Al practicarlo y tener que buscar maneras de implementarlo, así como solucionar los errores que surgían fue mucho más fácil entender todo el contenido. Fue muy satisfactorio poder terminar el proyecto y verlo funcionando ya que se vio reflejado el esfuerzo que le pusimos en el transcurso del tiempo de entrega.