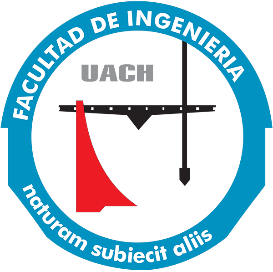
**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**

**Conceptos Avanzados de Programacion**

**Trivia**

**PROFESOR:** Raymundo Cornejo Garcia

Marcela **Matrícula:** 316109

Lulu **Matrícula:** 281854

Alberto **Matrícula:** 282478

Alan David Varela Hernández **Matrícula:** 271455

FECHA DE ENTREGA: 29/05/18

Tabla de contenido

[Objetivo 3](#_Toc515209666)

[Introducción 4](#_Toc515209667)

[Desarrollo 5](#_Toc515209668)

[Conclusiones 5](#_Toc515209669)

# Objetivo

Se desea hacer uso de todos (o por lo menos de la gran mayoria) de los temas que vimos en clase. Ademas, el aprender a trabajar en un equipo que esta desarrollando un programa.

# Introducción

Para nuestro proyecto, decidimos elaborar un juego de Trivia, el cual nos muestra las preguntas en pantalla, acompañado de 4 posibles respuestas, se debe intentar obtener el mayor numero de aciertos posibles.

# Desarrollo

# Conclusiones