

UNIVERSIDAD: Universidad del Valle de México

ASIGNATURA: Lógica y Programación Estructurada

TÍTULO DEL PROYECTO: Catálogo de Videojuegos

ALUMNOS: Vicente Segura Zaleta

Alberto

CIUDAD (ES): Querétaro, Qro.

XXXXXXXXXX

FECHA: 05 de abril 2025

INTRODUCCIÓN

En la actualidad no solo jugamos videojuegos, éstos se han convertido en parte de nuestra cultura, así que tiene sentido que necesitemos gestionarlos de forma efectiva. ¿Alguna vez te has preguntado cómo las grandes compañías mantienen un control meticuloso sobre su enorme cantidad de títulos? Un catálogo para gestionar videojuegos permite el acceso y la organización, pero también optimiza la entrada, modificación, cambio y salida de cada juego.

En este proyecto mostraremos un catálogo estándar de trabajo que abarcará algunos títulos. Se asegurará que cada videojuego reciba la clasificación y el tratamiento correctos. Los usuarios accederán a través de un sistema intuitivo y sofisticado que les permitirá gestionar su colección sin inconvenientes. Discutiremos el diseño de este catálogo y su interfaz, así como el funcionamiento de conceptos particulares a través de los lenguajes de programación.

Para finalizar, cubriremos todos los aspectos clave del catálogo comenzando desde la configuración, así como un ejemplo de la interfaz y cómo implementar operaciones básicas de gestión. También estableceremos un tono más educativo que técnico, uno que interese a las personas en la programación y el diseño de sistemas de gestión de videojuegos.

1. Definición del catálogo de videojuegos y diseño de interfaz

* 1. Descripción e interfaz del catálogo

1.2 Operación de conceptos utilizando lenguaje de programación