

## MINI PROYECTO 2: I KNOW THAT WORD

ALEJANDRO VILLAMIL CARMONA  
2042419

JAVIER CASTRILLON MORALES  
1827486-2711

UNIVERSIDAD DEL VALLE - FACULTAD DE INGENIERÍA  
ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN  
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS / PROGRAMACIÓN  
INTERACTIVA  
CALI - VALLE 14/02/2022

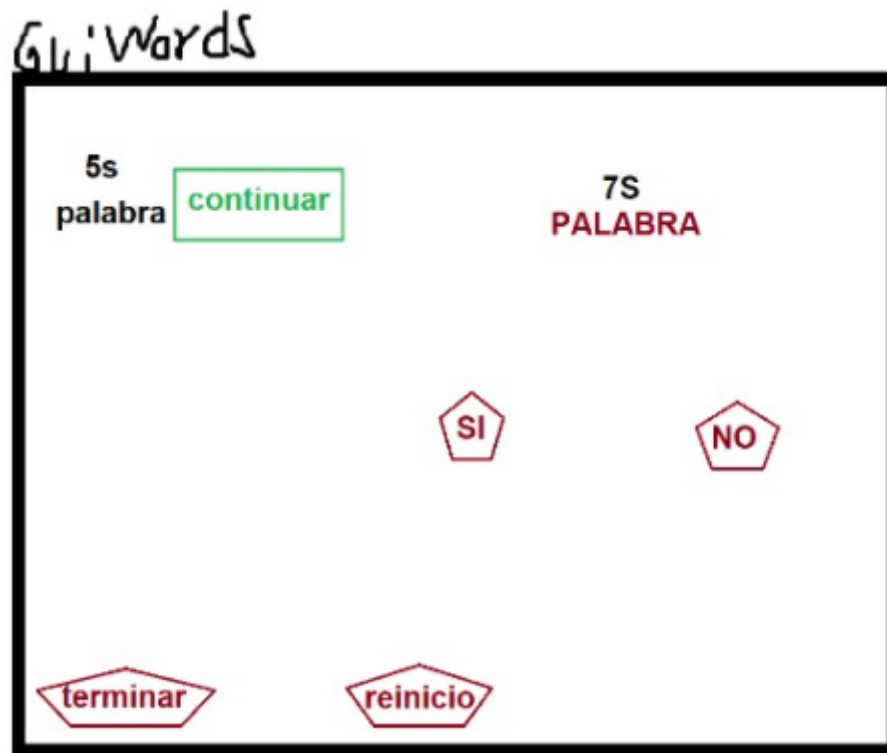
## Boceto de interfaz

Gui Usuario

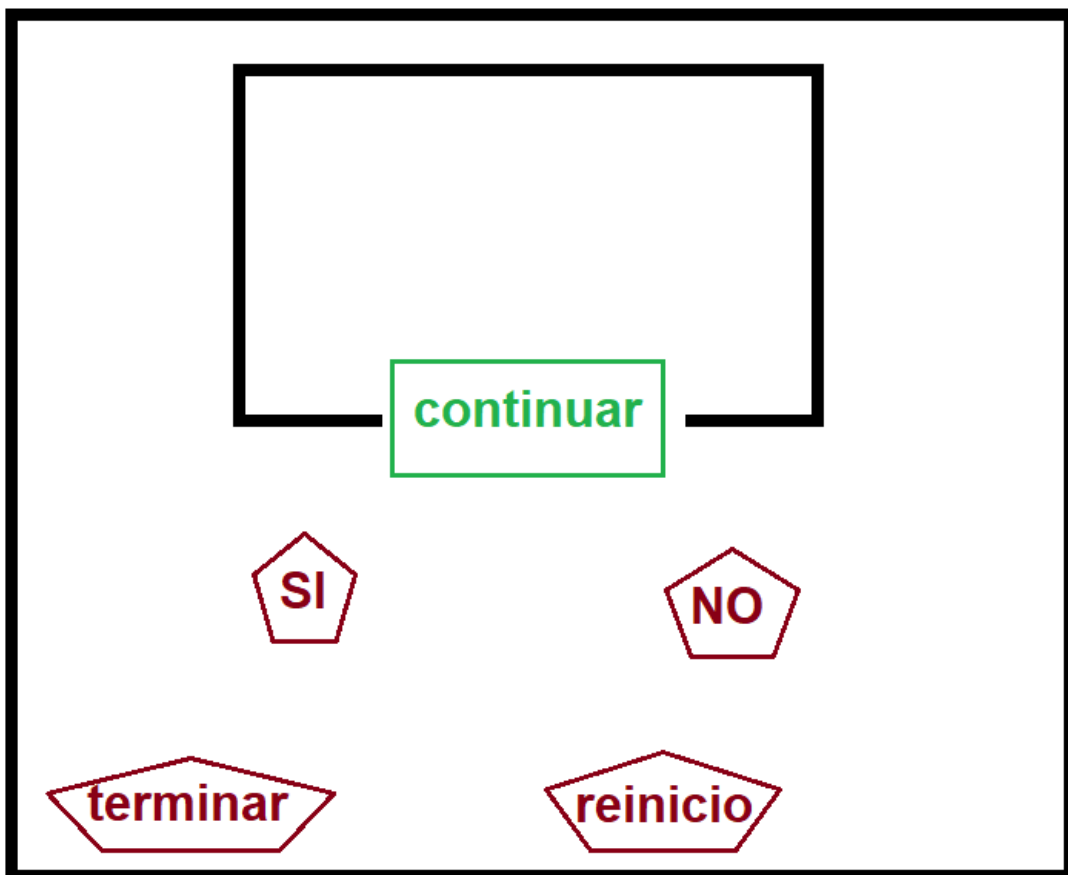
A hand-drawn sketch of a user interface for a user login. The sketch is enclosed in a large rectangular box. Inside the box, the word "Nombre" is written in a handwritten style. Below "Nombre" is a horizontal rectangular input field. Below the input field is a button labeled "Enter".

Boceto lógica de la vista con palabras

---



Boceto visual de la vista con palabras



Boceto del mensaje al final de la partida basado en el juego:

<https://www.unobrain.com/juegos-de-memoria/esapalabramesuena/>



## Procesos Matematicos

Nivel	Palabras a Memorizar	Palabras del nivel	% Aciertos para superar el nivel
1	10	20	70
2	20	40	70
3	25	50	75
4	30	60	80
5	35	70	80
6	40	80	85
7	50	100	90
8	60	120	90
9	70	140	95
10	100	200	100

Tabla 1. Reglas por Nivel

1	14
2	28
3	37.5
4	48
5	56
6	68
7	70
8	108
9	132
10	200

$$\frac{100}{\text{Palabras del nivel}} \%$$

$$\frac{20}{100}$$

# Patron MVC

Vista:

<<JFRAME>> GUIKTW	
Responsabilidades	Colaboraciones
Mostrar el panel de ingreso de usuario  Mostrar las palabras correctas de cada nivel  Mostrar al usuario la opción de elegir si si o no esta una palabra dentro de las palabras correctas dependiendo del nivel  Mostrar el nivel y el score que tiene el usuario    Mostrar al jugador un mensaje de victoria o derrota junto con un botón de salir o continuar al siguiente nivel	Escucha ControllKnowThatWord

Modelo:

<<EventListener>> Escucha	
Responsabilidades	Colaboraciones
Salir del juego  Limitar el tiempo en el que se muestran las palabra correctas  Limitar el tiempo en el que se puede seleccionar si una palabra es verdadera o falsa  Indicar si desea o no continuar con el siguiente nivel  Hacer el ingreso del usuario y validar si ya	GUIKTW ControllKnowThatWord

esta creado o es nuevo.	
-------------------------	--

Controlador:

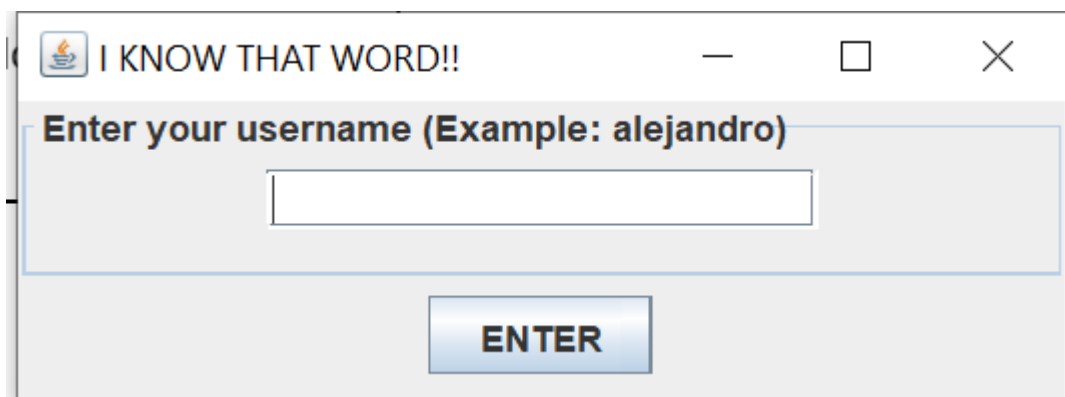
ControlKnowThatWord	
Responsabilidades	Colaboraciones
Maneja todas las palabras por nivel Maneja todas las palabras correctas por nivel Calcula las palabras a memorizar por nivel Calcula el porcentaje para poder ganar por nivel Retorna y modifica el nombre del jugador Retorna y modifica el score de cada ronda Retorna y modifica la primer palabra Retorna y modifica el tiempo Retorna y modifica el nivel del jugador Retorna y modifica el numero de aciertos y fallos por nivel Retorna y modifica todas las palabras necesarias por nivel Retorna y modifica el comienzo del juego	Escucha

Word
------

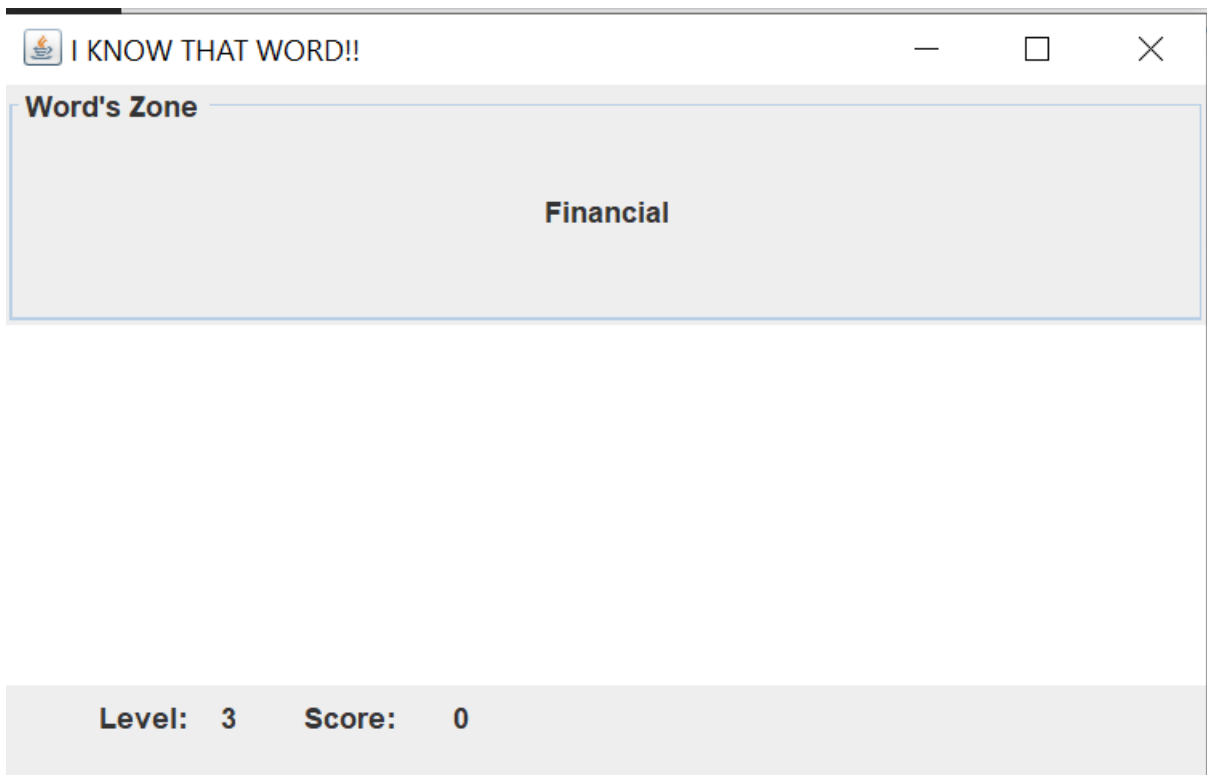
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Lee los palabras almacenadas en el archivo de texto</p> <p>Retorna y modifica el nivel del jugador</p> <p>Retorna y modifica el nombre del jugador</p> <p>Nos muestra cual es el último nombre en el archivo de texto de un jugador</p> <p>Nos muestra si un usuario está o no esta creado en el archivo de texto</p> <p>Nos muestra la cantidad de palabras y de usuarios total que hay creados actualmente</p>	<p>ControllKnowThatWord</p>

FileManager	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Lee los palabras almacenadas en los archivos de texto</p> <p>Escribe nuevo textos en los archivos de texto</p>	<p>Word</p>


## Resultado Final



The image shows a Java Swing window titled "I KNOW THAT WORD!!". The window has a standard Mac OS-style title bar with a red close button, a yellow maximize button, and a green minimize button. The main content area of the window has a light gray background. At the top, there is a text label "Enter your username (Example: alejandro)" in a bold, black, sans-serif font. Below this label is a white text input field with a thin black border. At the bottom center of the window is a blue rectangular button with the word "ENTER" in white, bold, uppercase letters.





 I KNOW THAT WORD!!

Word's Zone

Present


YES

NOT

Level: 1    Score: 0    

EXIT

Defeat



**You Lose!!**

**End of level**

**You have not passed the level.**

**You need a 70% of right guess to go to the next level.**

**Right guess: 7**

**Right guess percentage: 35,00%**

**Score: 70**

**Do you want to play the same round?**

Yes

No