

Laser Game



Anderson Arturo Rueda Guevara

Universidad ICESI

INTRODUCCIÓN

Este es un juego desarrollado en java, que consta de una matriz de tamaño $n \times m$, la cual contiene una cantidad de espejos k , el juego consiste en disparar un láser desde una casilla de la matriz y dependiendo de la salida del mismo, adivinar la ubicación de los espejos.

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

R1: Crear Matrix

el programa debe crear una matriz de $n \times m$ filas y columnas ingresadas por el usuario

R2: Espejos Aleatorios

el programa debe crear los espejos de forma aleatoria según su inclinación

R3: Mostrar Puntuación

el programa debe permitir mostrar la puntuación de cada jugador

R4: Disparar Un Rayo

el programa debe permitir disparar un rayo y mostrar el inicio y la salida del mismo

el programa debe permitir adivinar la ubicación de un espejo según la casilla

el programa debe tener un menú con tres opciones: jugar, mostrar tabla de posiciones y salir

[illegible]