



INFORME DEL TRABAJO PARCIAL

CURSO DE ALGORITMOS – CC215

Carrera de Ingeniería de Software

Sección: SC21

Alumnos:

u20221e617 Italo Sebastián Verona Flores

u202221068 Juan Miguel Quijano Calderon

u202019409 Linares Bernable César Alejandro

Abril 2023

CONTENIDO

1. Introducción
2. Diseño del diagrama de clases
3. Plan de actividades
4. Conclusiones
5. Anexos
6. Bibliografía

1. INTRODUCCIÓN

Nuestro juego está ambientado en un entorno clínico, en el cual un doctor tendrá que esquivar virus hasta llegar a sus pacientes, los cuales le darán una operación a la cual tendrá que responder.

2. DISEÑO DEL DIAGRAMA DE CLASES

3. PLAN DE ACTIVIDADES

>Dividimos el trabajo entre cada uno de los integrantes:

- Niveles -> Quijano Juan
- Personajes de acuerdo a salud pública -> Quijano Juan
- Ítems ->Verona Italo
- Menú (Presentación, nueva partida, jugar, salir) -> Linares César
- Créditos -> Linares César
- Instrucciones -> Linares César
- Generación y movimiento de enemigos. - Verona Italo
- Movimiento de persona -> Verona Italo
- Colisión ->Verona Italo
- Vidas -> Verona Italo
- Mostrar multiplicación -> Verona Italo
- Realizar la multiplicación ->Verona Italo
- Mostrar you win , Mostrar You lose o Game over -> Quijano Juan
- Informe -> Quijano Juan

4. CONCLUSIONES

Este trabajo tomó algo de trabajo, sin embargo no diría que se sintió imposible en ningún momento, el grupo aprendió más del uso del lenguaje c++, clases y objetos y se reforzó el aprendizaje en animaciones en C++ CLR.

5. ANEXOS

https://www.youtube.com/watch?v=mbHDbOOkyH8&ab_channel=ItaloVerona

6. BIBLIOGRAFÍA:

Wikipedia. "Código ASCII". Wikipedia, la enciclopedia libre, actualizada el 1 de mayo de 2023, https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_ASCII. Accedido el 2 de mayo de 2023.

https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Denominaciones_de_las_categorías_por_peso_en_el_boxeo_según_cada_asociación