**Anteproyecto – Simulador MATRIX**

Consistirá en una lluvia de caracteres, los cuales estarán dentro de pistas, se podrán observar de 30 a 50 pistas en pantalla, las cuales serán visibles desde la parte superior hacia debajo de la ventana. Dentro de la hilera de caracteres, el carácter que se encuentre en la primera posición será de color blanco y los demás caracteres estarán de color verde.

La longitud de la hilera es aleatoria, una vez que la hilera alcanza su longitud establecida, se comienzan a borrar los caracteres de arriba hacia abajo.

Al final de la simulación se mostrará las estadísticas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Encargado | Tarea | Fecha de elaboración |
|  | Documentación para la fase de análisis y diseño preliminar. |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Estructura para carácter

* Largo
* X
* Y
* \*Contador
* Longitud random

función que tome

Eliminar carácter

Agregar

imprimir

Funciones de archivo

Funciones de inicialización

Generar el carácter

Función para posicionar el cursor en la ventana

Bucle

Renovar z