**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 para desarrollar | Fecha de elaboración |
| Bryan Barquero Barrantes  José Quesada Artavia | Documentación para la fase de análisis y diseño preliminar. | 30 agosto – 7 septiembre |
| José Quesada Artavia | Pantalla inicial | 3 septiembre - 12 septiembre |
| Bryan Barquero Barrantes | Funciones de manejo de archivo de texto. |
| José Andres Quesada | Función para generar y agregar un nuevo carácter. |
| Bryan Barquero Barrantes | Función que imprime los caracteres en la ventana. |
| José Quesada Artavia | Funciones de inicialización. |
| José Quesada Artavia | Función que genera un array de hileras de caracteres, además una subrutina que asigne la longitud (random) de cada hilera. |
| José Quesada Artavia | Función de desplazamiento (desplaza los caracteres una posición mayor a la que posee actualmente) |
| Bryan Barquero Barrantes | Estadísticas |
|  | Documentación de usuario | 12 sep. – 16 sep. |
|  | Documentación técnica |
|  | Prueba de comprobación |