**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COSTARICA ANSELMO LLORENTE Y LA FUENTE.**

**BACHILLERATO EN INGENIERIA EN SISTEMAS**

**PROGRAMACIÓN I**

**Crear un juego básico de Buscaminas**

**Andrés Jiménez L**

**CARLOS ALONSO NUÑEZ BEJATANO**

**SANCARLOS**

**JUNIO, 2016**

# Resumen Ejecutivo

En este proyecto trata de desarrollar un juego básico en la consola de NetBeans.

Por otra parte tendremos que aprender utilizar el programa llamado GitHub de la manera adecuada porque todo el trabajo realizado deberá de ser subido por medio de commits, pero para que este trabajo sea subido se deberá crear un repositorio de primero para poder subirse y el primer commit y este deberá ser sincronizado, este trabajo debe constar con al menos siete commits.

Desarrollaremos un juego de ahorcado básico que deberá ser realizado utilizando la herramienta de NetBeans, el desarrollar este juego se considera que se deberá ser realizado en la consola “main”.

En el momento que comencé hacer el proyecto se me hizo un poco difícil pero con el tiempo de practicar y logre corregir mis errores en los cuales estaba haciendo en el diagrama

Aunque este proyecto nos haiga costado y a la vez es cansado creo que al haberlo hecho esto nos ayudara en dichos proyectos a futuro.

En lo personal ha sido agradable poder realizar dicho proyecto.

# Descripción breve

El objetivo de este proyecto es realizar un juego básico de Buscaminas en la consola de NetBeans.

Dicho un juego deberá ser realizado utilizando la herramienta de NetBeans, el desarrollar este juego se considera que se deberá ser realizado en la consola “main”.

Por otra parte tendremos que aprender utilizar el programa llamado GitHub de la manera adecuada porque todo el trabajo realizado deberá de ser subido por medio de commits.

En este proyecto trata de desarrollar un juego básico en la consola de NetBeans.

Por otra parte tendremos que aprender utilizar el programa llamado GitHub de la manera adecuada porque todo el trabajo realizado deberá de ser subido por medio de commits, pero para que este trabajo sea subido se deberá crear un repositorio de primero para poder subirse y el primer commit y este deberá ser sincronizado, este trabajo debe constar con al menos siete commits.

Objetivo general

Aplicar los conocimientos relacionados a la programación básica y de estructura de datos, para programas, en la creación de un juego buscaminas.

# Objetivos Específicos

* Realizar una investigación sobre cómo crear un juego básico de buscaminas.
* Desarrollar el programa en la consola de NetBeans.
* Aplicar las soluciones encontradas para solucionar los errores.

# Introducción

El objetivo de este documento es investigar y obtener un mayor conocimiento en lo que respecta a realizar un juego básico de buscaminas

A lo largo de este documento desarrollaremos diferentes términos relacionados con la creación de dicho juego, como por ejemplo el usuario debe ingresar el tamaño del lado del tablero (L), el programa se deberá generar aleatoriamente la ubicación (coordenadas) de [2\*L] minas, (tener en cuenta que en cada casilla no podrá quedar más de una mina y que se deben ubicar todas las minas).

Es de suma importancia desarrollar dicho tema, porque es un tema que nos concierne en la realización gráficamente los pasos o [procesos](http://www.monografias.com/trabajos14/administ-procesos/administ-procesos.shtml#PROCE) a seguir para alcanzar la solución porque su correcta [construcción](http://www.monografias.com/trabajos35/materiales-construccion/materiales-construccion.shtml) es sumamente importante para crear un juego y más específicamente en el curso Programación 1 que estamos cursando actualmente.

Según lo descrito anteriormente se realizara un documento investigativo y una defensa del proyecto, con el fin de aclarar el panorama sobre dicho tema y por consiguiente esclarecer posibles dudas que puedan surgir.

# Conclusiones

Esta investigación tuvo como objetivo principal que nosotros los estudiantes del curso de Programación 1 investigáramos o conociéramos más profundamente como realizar un juego básico de buscaminas, todo esto nos permitió obtener importantes datos estadísticos que serán de gran utilidad en el futuro en el que nos desempeñemos como futuros profesionales en ingeniería de sistemas.

En nuestro caso en específico nos permitió conocer u obtener resultados sobre la creación de dicho juego.

Este juego es importante porque nos facilita la manera de representar visualmente el flujo de datos por medio de un sistema de tratamiento de información, en este realizamos un análisis de los procesos o procedimientos que requerimos para realizar un programa o un objetivo.

Todo anteriormente mencionado da como resultado una experiencia enriquecedora para cada uno de nosotros como estudiantes ya que gracias a esta investigación ya tenemos más claro el cómo poder utilizar las diferentes variables, para los posibles problemas que se encuentran al realizar un programa.

# Recomendaciones

Conviene realizar un juego de buscaminas que describa el proceso que se realiza.

Poner en práctica el ingenio en los juegos, ya que gracias a ellos revitaliza el ánimo y fortalece la confianza en sí mismo.

Ser persistentes en la práctica ya que podemos descubrir el alcance lógico y desarrollar nuestras habilidades mentales.

Debemos procurar desarrollar conceptualizaciones en los juegos para un mejor entendimiento y desarrollo del mismo.

Es necesario que el estudiante tome interés en investigar e indagar de manera que el estudiante pueda seguir paso a paso el desarrollo del problema y llegar con éxito a la solución.