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

**BACHILLERATO EN INGENIERIA EN SISTEMAS**

**PROGRAMACIÓN I**

**Crear un juego básico de Ahorcado**

**Andrés Jiménez L**

**CARLOS ALONSO NUÑEZ BEJATANO**

**SANCARLOS**

**JUNIO, 2016**

Contenido

[Resumen Ejecutivo 1](#_Toc455005181)

[Descripción breve 2](#_Toc455005182)

[Abstract 3](#_Toc455005183)

[Objetivo General 4](#_Toc455005184)

[Objetivos Específicos 5](#_Toc455005185)

[Introducción 6](#_Toc455005186)

[Desarrollo 7](#_Toc455005187)

[Conclusiones 9](#_Toc455005188)

[Recomendaciones 10](#_Toc455005189)

[Cronograma 11](#_Toc455005190)

[Referencias 12](#_Toc455005191)

[Bitácora 13](#_Toc455005192)

# 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 cinco 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 ahorcado 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 cinco commits.

# Abstract

The objective of this project is to carry out a game where we practice all our knowledge given to the time that we can develop a Code which will represent facts, situations, movements or relationships of all kinds.

According to its form or purpose, may contain additional information about the method of execution.

This game we are going to do this using the NetBeans where that code is created in the console.

They are based on the use of various types of variables, specific methods, ie, is the flow control structure of programs in a game of hangman.

Develop a set of basic hanged where we apply knowledge related to the orientation of objects where it simulates console level.

The development of this game is considered that should be performed in the "main" console, where we will import these codes as "import java.util.Scanner; " for reading data,

We use a menu to know we want to do if we choose the Tica League, Animals, or Exit,

in this case we chose Liga Tica, You will have to find the letters of the word you chose the program as either " Saprissa , Alajuelense , Cartago , Limon , Bethlehem , Liberia etc. "  
Once the word chosen the game started where we guess the lyrics you have as an option eleven attempts which will be reduced if not the letter is right or if he can hit a letter will tell "Continue " but " YOU HAVE NOT YET SUCCESSFUL ", if he could guess the word will tell in a message " YOU WON " but " HAS LOST”.

This work is not only to make a game once completed this should be sub - versioned in GitHub, so this work should create a first repository to climb and the first commit, this must be synchronized this work must contain at least five Commits.

This work must have a written part that explains everything we have done in our work that developed in as short a time as possible.

Therefore, all work should be sent to Professor Andres Jimenez and mail- university in a compressed file that says the project introduction of the university program Name Last.

# Objetivo General

* Determinar mediante la creación de un programa orientada a objetos, simule a nivel de consola un juego básico de ahorcado.

# Objetivos Específicos

* Realizar una investigación sobre cómo crear un juego básico de ahorcado.
* 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 ahorcado

A lo largo de este documento desarrollaremos diferentes términos relacionados con la creación de dicho juego, como por ejemplo este programa contará con un contador de intentos, con un máximo de 11 intentos por juego etc.

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.

# Desarrollo

En este proyecto nos ponemos a prueba en desarrollar un juego donde ponemos aprueba los conocimientos adquiridos en el curso. Se basan en la utilización de diversos tipos de variables, métodos específicos, es decir, es la estructura de control de flujos de programas en un juego de ahorcado.

Desarrollaremos un juego de ahorcado básico donde aplicaremos los conocimientos relacionados a la orientación de objetos donde se simule a nivel de consola. Y así sucesivamente.

Este dicho juego deberá ser realizado utilizando la herramienta de NetBeans, el desarrollar este juego se considera que se deberá ser realizado en la consola “main”, donde importaremos dichos códigos como “import java.util.Scanner;” para la lectura de datos, utilizaremos un menú para saber que queremos hacer si escogemos la Liga Tica, Animales, o Salir, en tal caso de que escogiéramos Liga Tica, se tendrá que averiguar las letras de la palabra que escogio el programa ya bien sea “ Saprissa, Alajuelense, Cartago, Limon, Belen, Liberia etc.”

Una vez escogida la palabra empezara el juego donde tendremos adivinar sus letras se tiene como opción once intentos los cuales se irán reduciendo si se acierta o no la letra si logra acertar una letra le dirá “HASTA EL MOMENTO VAS”, sino “NO HAS ACERTADO AUN” si pudiese acertar la palabra le dirá en un mensaje “HAS GANADO”, sino “HAS PERDIDO”. Dicho código deberá ser entendible para así tener una mejor suposición de lo que estamos haciendo, unos de los mayores retos para realizar este juego fue encontrar la manera de hacerlo ya que cabe la posibilidad de poder hacerlo de distintas maneras pero encontrar la mejor y la manera correcta de crearlo ese ha sido nuestro gran reto.

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 commits y este deberá ser sincronizado, este trabajo debe constar con al menos cinco commits.

Para obtener una ayuda de cómo realizar el trabajo deberé informarme más sobre el proyecto a realizar una de las tantas maneras de que se puede hacer seria buscando tutoriales en internet y soluciones adecuadas que me logren ayudar a resolver los problemas que se me presentaran a la hora de realizar el trabajo.

Luego de haber realizado el juego se logró obtener el buen funcionamiento a pesar de realizar algunos cambios como de utilizar las variables “int”, “String”, y de también cambiar en el talvez se le podrían mejorar cosas como a la hora de dar la respuesta de utilizar mejores expresiones para estar a grado con lo que se hace y con lo que se desea realizar.

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 juego.

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.

# 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 ahorcado, 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 ahorcado 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.

# Cronograma

El día 10-06-2016 busque la información para realizar el trabajo.

El día 16-06-2016 empecé a realizar el trabajo.

El día 23-06-2016 envié el primer avance.

El día 23-06-2016 comencé hacer commits.

El día 22-06-2016 comencé con el escrito el escrito.

El día 25-06-2016 subí el segundo commit.

El día 26-06-2016 subí el tercer commit.

El día 27-06-2016 subí el cuarto commit.

El día 28-06-2016 Termine el trabajo

El día 29-06-2016 subí el quinto commit, por consiguiente corregir posibles errores y enviar proyecto completo.

# Referencias

Castillo, M. (2004). Guía para la formación de proyectos de investigación. Bogotá,

CO.: Cooperativa Editorial Magisterio.

# Bitácora

El día 10-06-2016 a las 09:00a.m a 12:00 m.d busque la información para realizar el trabajo.

El día 16-06-2016 a las 4:00p.m a 7:00p.m empecé a realizar el trabajo.

El día 23-06-2016 a las 8:00p.m a 8:30p.m envié el primer avance.

El día 23-06-2016 a las 05:00a.m a 6:00p.m comencé hacer commits.

El día 22-06-2016 a las 9:00a.m a 3:00p.m comencé con el escrito el escrito.

El día 25-06-2016 a las 10:00a.m a 10:30a.m subí el segundo commit.

El día 26-06-2016 a las 02:00a.m a 02:30a.m subí el tercer commit.

El día 27-06-2016 a las 09:00a.m a 09:30a.m subí el cuarto commit.

El día 28-06-2016 a las 02:00p.m a 06:00p.m Termine el trabajo.

El día 29-06-2016 08:30p.m a 11:00p.m subí el quinto commit, por consiguiente corregir posibles errores y enviar proyecto completo.