**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**

# 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.

# Conclusión

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.