



ugr

Universidad
de Granada

Escuela Técnica Superior de Ingenierías
Informática y de Telecomunicación

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

PERIFÉRICOS DE INTERFAZ HUMANA

Practica 2

Autora:

DE LA VIEJA LAFUENTE, CLAUDIA

Curso:

2023-2024

Índice

1. Ejercicio 1	2
2. Ejercicio 2	3

1. Ejercicio 1

Ejecución de los ejemplos

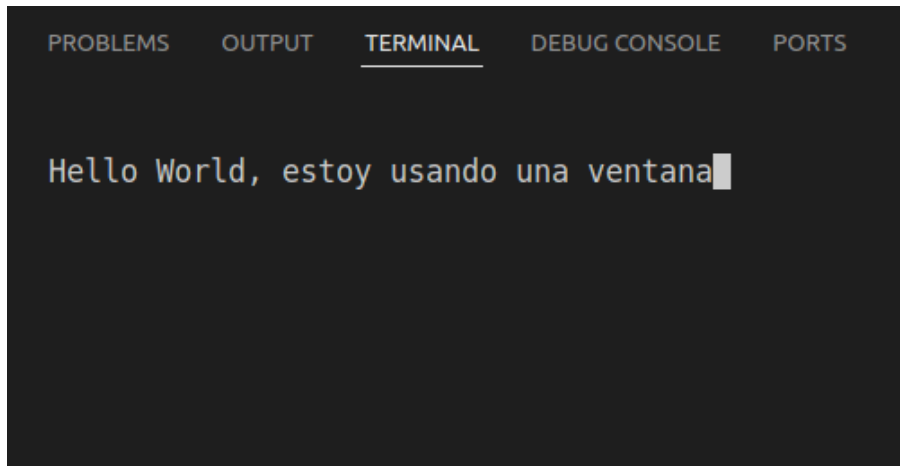


Figura 1: Ejecución hello.c

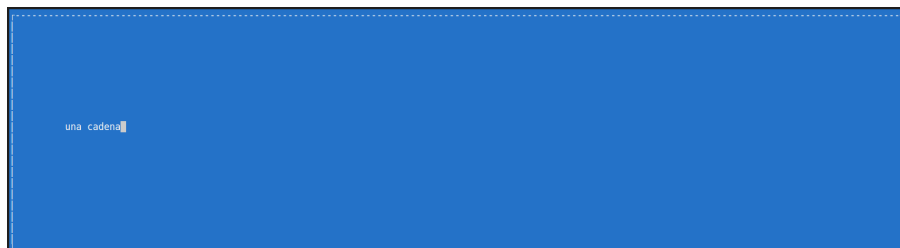


Figura 2: Ejecución ventana.c

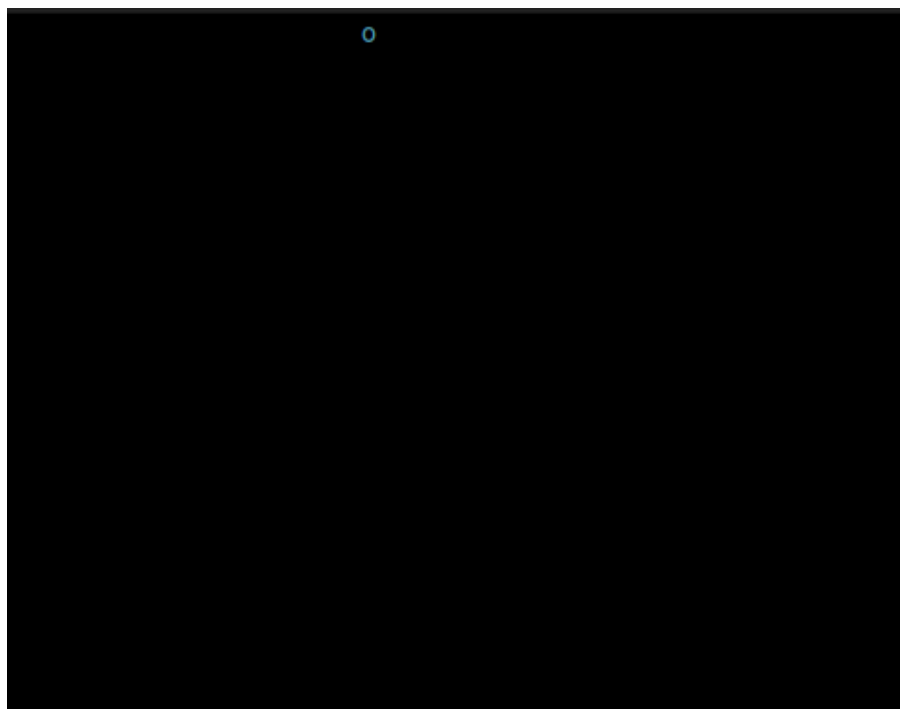


Figura 3: Ejecución bota.c

2. Ejercicio 2

PONG

Para la realización de esta práctica, se han creado las siguientes funciones:

- `show_menu()`: Esta función inicializa y muestra el menú en la pantalla para que el usuario pueda seleccionar entre las opciones disponibles.
- `show_controls()`: Tiene la responsabilidad de mostrar los controles del juego en la pantalla.
- `show_score_window()`: Esta función aparecerá en la pantalla una vez finalizada la partida. Muestra el contador de la partida y ofrece dos opciones:
 - Opción 1: Continuar la partida presionando la tecla 's'.
 - Opción 2: Finalizar la partida y cerrar el programa al presionar cualquier otra tecla.

He definido una variable `Player_speed` para que los movimientos de P1 y P2 sean más rápidos y se pareciesen al juego original.

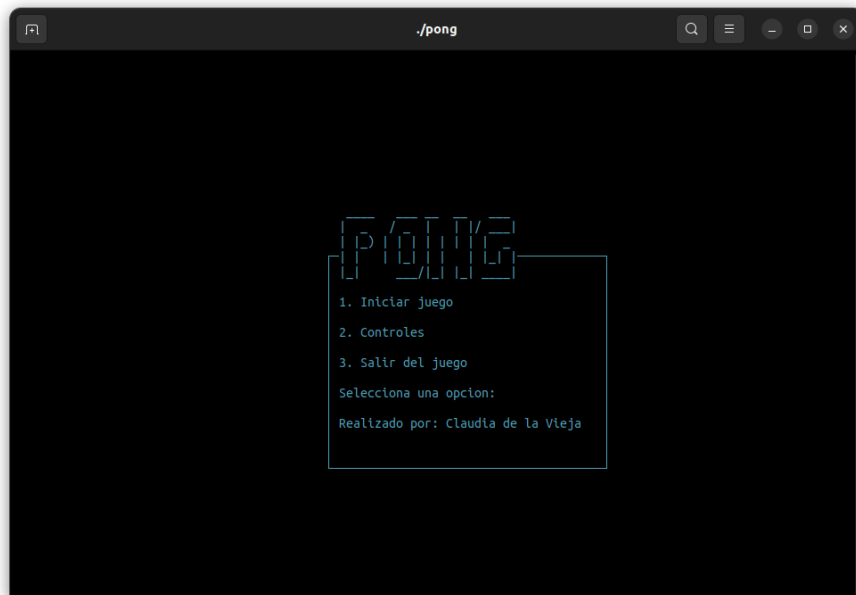


Figura 4: Menu principal



Figura 5: Controles del juego

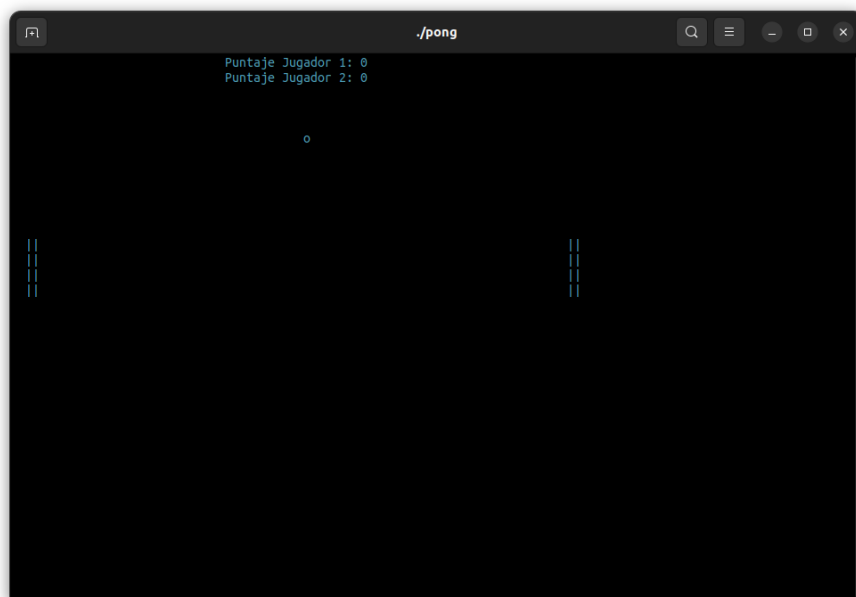


Figura 6: Inicio del juego

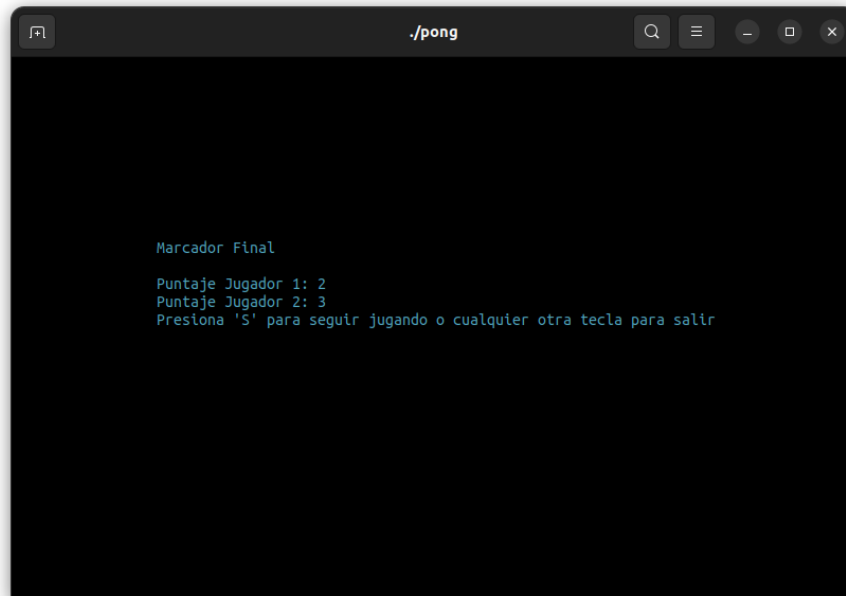


Figura 7: Menu final