

Manual Técnico

Práctica 2

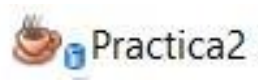


Introducción a la Programación y Computación 1

Francisco Daniel Peruch de León

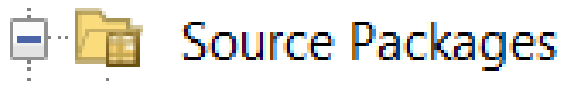
202100639

Practica2:



Este es el proyecto creado para la realización del juego solicitado.

Source Packages:



Esta es la carpeta en donde se encuentran el paquete, las diferentes JFrame Forms y Java Class utilizadas para la implementación del juego.

pack:



Este es el paquete utilizado para almacenar las clases y JFrame Forms que fueron usadas para la realización del juego.

Culebra.java:



Esta clase fue principalmente usada para crear los movimientos de la serpiente y la creación de la comida a través del tablero. Los métodos utilizados en esta clase se detallan a continuación:

- **Public Culebra(int tamanoMaximo, int cantidadCuadros):** Para este método se recibieron como argumento dos variables tipo int que eran la cantidad de cuadros en el tablero y el tamaño máximo del tablero. Este es el constructor de la clase y fue utilizado para inicializar varios atributos.
- **public void paint(Graphics g):** Este método fue utilizado para pintar los cuadros que representaban la serpiente y la comida.
- **Public void avanzar():** Este método fue utilizado para mover la serpiente.

- **Public void generarComida():** Este método fue utilizado para la creación de la comida.

Hilos:



En esta clase se programaron el hilo que fue utilizado para mover la serpiente.

Panel:



En esta clase se diseño el tablero, usando un método sobrescrito llamado paint de la clase Graphics se pudo dibujar dicho tablero en la ventana.

Reloj:



En esta clase se programo el contador de tiempo de la partida, para crear este se utilizó un hilo el cual fue programado en esta misma clase.

Ventana.java:



En este JFrame Form se crearon los botones y etiquetas para la funcionalidad del juego, en este se creo el evento para los botones, como lo es el botón “Comenzar” que fue donde se inicio se activaron los dos hilos creados para la realización de este juego.

