**UNIVERSIDAD CATOLICA**

**DE COSTA RICA**

**BACHILLERATO EN INGENIERIA DE SISTEMAS**

**IS052 ANALISIS Y DISEÑO DE ARCHIVOS**

**TEMA: PROYECTO GATO**

**PROFESOR: ANDRÉS JIMENES L.**

**ALUMNO: DAVID GUTIÉRREZ S.**

**SEDE CIUDAD QUESADA**

**ABRIL, 2016**

# Índice de Contenidos

# --Aquí será la tabla

# Resumen Ejecutivo

--Aquí se debe de desarrollar el resumen ejecutivo

# Descripción Breve

Se debe implementar las convenciones de JAVA para el código del software, dando así una visión más limpia del código fuente de la aplicación desarrollada.

Aquí veremos cómo se desarrolla una aplicación del muy conocido juego “El Gato” en el lenguaje JAVA en modo grafico que simula todas las funciones del juego real y esta tendrá la documentación interna necesaria para que cualquier estudiante de programación pueda entender el código con solo revisar la documentación interna del código fuente. Además, siguiente los pasos determinados en este proyecto cualquier persona podrá aprender más sobre la programación de software y así introducirse en un mundo simplemente hermoso de tecnologías y algoritmos.

# Objetivos Generales

1. Implementar una aplicación con diseño gráfico, el cual se llamara “El Gato” y se desarrollará en el lenguaje JAVA.
2. Implementar adecuadamente las convenciones estándares del lenguaje JAVA para el desarrollo de software.
3. Ampliar o enriquecer los conocimientos aprovechando el problema plantado en el proyecto.
4. Utilizar el IDE de NetBeans para el desarrollo de la aplicación.

# Objetivos Específicos

1. Utilizar diseño gráfico para dicha aplicación.
2. Identificar y documentar problemas a resolver y las soluciones dadas durante el desarrollo de la aplicación.
3. Identificar y documentar las recomendaciones del caso si hubieran.
4. Comprender y desarrollar aplicaciones basado código limpio.
5. Conocer los factores de riegos.
6. Sub-versionar o respaldar en GitHub, la aplicación con 6 diferentes commits no seguidos.
7. Utilizar las normas de APA para el desarrollo del trabajo escrito.
8. El Juego tendrá la funcionalidad para ser usado entre do jugadores.

# Introducción

Este material tiene como objetivo introducir los conceptos y funciones básicas de programación estructurada a objetos mediante el desarrollo de una aplicación que simule las funcionalidades de un software de juegos.

Esta aplicación será desarrollada en el lenguaje JAVA, implementado las normas estándares de documentación y de estructuras de datos del lenguaje (Convenciones de JAVA).

En este material nos concentraremos en el uso del emulador de juego, siendo utilizado por dos jugadores que puedan enfrentarse entre sí.

Siendo así empezaremos al desarrollo del software de simulación grafica en el IDE de NetBeans donde se desarrollara la aplicación.

# Desarrollo

## Descripción del Problema.

---

## Como resolveremos el problema o problemas presentados.

## Diagrama de Clases.

## Análisis del Problema.

**Análisis del problema**

--en blano