

Integrantes: Daniel Ignacio Soto Salgado

Gaspar Jimenez Cabezas

Franchesca Mora Chehuan

Profesor: Geoffrey Jean-Pierre Christophe Hecht

Referente: Nicolás Eduardo Rojas Arévalo

**PROYECTO PROGRAMACIÓN II (503212-1)**

**TEMA 5:** Vehículo dirigido por teclado y moverse por pista sensible con bordes que detectan y cuentan colisiones.

Enunciado Tema 5:

El panel principal debe contener una ruta cerrada, con curvas y soleras creadas (representadas por Polygon). Las ruedas delanteras deben se visibles y deben reflejar la dirección si dobla. El usuario deberá controlar la dirección de las ruedas con las flechas del teclado. El móvil debe moverse siguiendo la dirección de las ruedas delanteras de manera similar a uno real. Las ruedas no tienen que girar sólo mostrar en la vista aérea su dirección. El control de velocidad se debe realizar mediante controles GUI. La ruta debe ser configurable por controles GUI: ancho y alto la pista y ancho de la calzada. Debe tener dos modos: configuración y conducción.

Propuestas realizadas:

Nuestra propuesta consiste en crear una autopista en la cual el usuario mediante el uso del teclado pueda mover un vehiculo en todos los sentidos, dicha autopista se vera afectada por la delimitacion de sus bordes, por lo que mediante un contador se iran contabilizando “choques” del auto con estos muros, como mecanicas implementaremos distintos limites de velocidad mediante botones(JLabels), el usuario podra ir “jugando” con aumentar y disminuir la velocidad clickeando sobre estos. Cabe destacar que tanto el funcionamiento como las mecanicas implementadas en el proyecto, estaran descritas en una subventana a la hora de inicializar el programa.

Cosas inconclusas o por empezar:

-Geometrias del auto a la hora de moverlo.

-Sistema de coliciones.

-Distintos limites de velocidad.

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamenteCasos de Uso: