Laboratorio N°1 Paradigmas de la Programación:

SISTEMA DE LOGROS

# Alba Francisco, Nahman Martina, Verón Facundo

Lic. Cs. de la Computación/Facultad de Ingeniería/UNCuyo 20 de septiembre de 2023

**Abstract**

En el presente documento procederemos a explicar el desarrollo del ejercicio integrador correspondiente al Laboratorio N°1 de la materia Paradigmas de Programación. La temática del mismo trata de la correcta implementación de un Sistema de Logros para juegos.

# 1. Introducción

En el presente informe buscamos encontrar una forma óptima de implementar un sistema de logros que permita hacer seguimiento del cumplimiento de determinados objetivos aplicados a un juego dado. Para ello, hacemos uso de los conocimientos adquiridos a lo largo del cursado de la cátedra, que involucran aspectos fundamentales de la programación orientada a objetos, tales como abstracción, herencia, encapsulamiento y polimorfismo.

# Metodología de trabajo

Luego de haber realizado una primera lectura del enunciado propuesto, debatimos sobre lo comprendido respecto a los requisitos de la implementación y del respectivo modelo, llegando a la conclusión de que debíamos indagar más acerca del tema, y consultar nuestras dudas.

Posteriormente, procedimos a la construcción de un primer boceto de modelo, que incluyó nombres de las clases con sus atributos correspondientes.

## Planificación

## Implementación

## Instrucciones para el usuario

# 3. Conclusión