## Universidad Católica de Costa Rica

Ingeniería en Sistemas

Introducción a la programación

II Proyecto

Andrés Jiménez Leandro

Felipe Jenkins Alvarez

Johanny Solano

Sede San Carlos

Agosto, 2016

# 

Contenido

[Resumen Ejecutivo 3](#_Toc458634397)

[Abstract 4](#_Toc458634398)

[Resumen 5](#_Toc458634399)

[Objetivos generales 6](#_Toc458634400)

[Objetivos específicos 6](#_Toc458634401)

[Introducción 7](#_Toc458634402)

[Desarrollo 8](#_Toc458634403)

[Análisis de la solución 9](#_Toc458634404)

[Resultados obtenidos 10](#_Toc458634405)

[Conclusión 11](#_Toc458634406)

[Recomendaciones 12](#_Toc458634407)

[Cronograma del trabajo 13](#_Toc458634408)

[Bitácora 14](#_Toc458634409)

## Resumen Ejecutivo

Se planteará un proyecto con el fin de elaborar un buscaminas.

Las necesidades o deseos de este proyecto es poder crear un programa que se ejecute de forma correcta aplicando las instrucciones dadas, para demostrar nuestras capacidades como nuestras debilidades en el tema y así poder mejorar.

Todo esto se elaborara con las técnicas, programas, prácticas y demás cosas hechas en todo el curso así como lo aprendido por cuenta propia con el material que facilita el profesor para investigar.

## Abstract

A project much effort to know both the factors influencing the teaching of programming. Identified concepts and functions of the programs and the learning of the same, also they explored the teacher holds presentations on their teaching practices. A work that seeks to achieve the education, preparation and knowledge of the student in order to form them into the future as great professionals and very confident in this race as well as that programs run correctly applying the instructions to demonstrate our capabilities as our weaknesses in the subject and thus improve. It has been made with material obtained in class and extra support material. The main results identified the lack of experience of the executor even giving recognition by the elaboration of the same. Concluding that it was a project helped our expand my knowledge on the subject and understand each step to make for such programs.

## Resumen

Un proyecto de mucho esfuerzo encaminado a conocer tanto los factores que influyen en la enseñanza de la programación. Se identificaron concepciones y funciones de los programas y el aprendizaje de los mismos, se exploraron también las presentaciones que el profesor sostiene sobre sus prácticas de enseñanza. Un trabajo con el que se busca lograr la enseñanza, la preparación y conocimientos del estudiante con el fin de formarlos hacia el futuro como grandes profesionales y con mucha seguridad en dicha carrera así como que los programas se ejecuten de forma correcta aplicando las instrucciones dadas para demostrar nuestras capacidades como nuestras debilidades en el tema y así poder mejorar. Se ha elaborado con materia obtenida en clase y material de apoyo extra. Los principales resultados identifican la falta de experiencia del ejecutor aun así dando reconocimiento por la elaboración del mis Llegando a la conclusión de que fue un proyecto que nos ha ayudado a ampliar nuestro conocimiento sobre el tema y comprender cada paso a realizar para tales programas.

## Objetivos generales

Realizar un buscaminas apartir de instrucciones dadas por el profesor

Atreves de una investigación y materia obtenida en clase.

## Objetivos específicos

Analizar posibles soluciones.

Implementar nuevas técnicas si es necesario.

Buscar y comprender información que se necesaria para realizar el mismo.

## Introducción

Dicho proyecto se realiza con el fin de que podamos realizar un trabajo en donde se pueda repercutir profundamente la eficacia y conocimientos en nuestras actividades como futuros ingenieros.

El presente consistirá en la elaboración de Buscaminas, para la elaboración del mismo se va utilizar como técnica tanto lo aprendido en clase como el material de apoyo extra, los que permitiera determinar el posible éxito de lo construido en el programa Netbeans.

En si es un proyecto que nos permitirá crecer como estudiantes y su mayor importancia es conocer y aprender a realizar un proyecto de cualquier índole ya sea desde crear un simple Buscaminas a crear el programa entero para una empresa.

## Desarrollo

En dicho proyecto lo que se va a crear un Buscaminas apartir de instrucciones dadas por el facilitador.

Se va resolver con material obtenido en clase aparte material de apoyo extra facilitado por el profesor así como usando el programa Netbeans.

Es un problema un poco confuso pero no imposible de realizar, de tal manera que con a ver asistido al curso sin tener alguna ausencia se le facilitara más ya que no conlleva mucho pasos a seguir. Aun así presenta retos fáciles de asimilar practicando todos los días.

## Análisis de la solución

Después de concluir dicho proyecto se logró crear un Buscaminas muy bien elaborado y estructurado donde fue una prueba digna para poner aprueba todos nuestros conocimientos.

Con respecto a cosas que pudieron hacer falta de implementar son muy pocas ya que el trabajo venia diseñado para seguir instrucciones específicas las cuales se realizaba de manera fácil, rápida y sencilla, claro sin agregar puntos extras que se podían implementar por aparte.

Estamos de acuerdo que hay muchos puntos que se pueden mejorar, sim embargo somos mentes nuevas adaptándose a dicha realidad con gran capacidad de aprender tanto de lo bueno como de lo malo para que en futuros proyectos tomarlos en cuenta y ponerlos en práctica.

## Resultados obtenidos

Los resultados obtenidos del proyecto son excelentes ya que desde el principio se pudo creando el Buscaminas de buena manera. Hubo alguno que otro problema que se presentaron los cuales se resolvieron con ayuda del material visto en clase y externo a él.

Apartir de la implementación y ejecución de las estrategias del proyecto lo hemos tomado como recurso practico que nos va a facilitar el trabajo para desarrollarlo cuando sea necesario; ya que se nos facilita en la compresión de las herramienta del programa usado, nos motiva y nos da interés en el mejoramiento del cualquier proceso a realizar, tenemos mayor capacidad de análisis de la información recibida, capacidad de interpretar, argumentar, proponer y razonar y así como el desarrollo de la capacidad creadora.

## Conclusión

Como conclusión general se puede decir que en este trabajo se estuvo tratando el tema de la creación de un Buscaminas de cómo y cuál es el funcionamiento del mismo. También podemos concluir que crear un código no es tarea fácil y tienen un sin fin de formar para ser utilizado, pero hay que tomar en cuenta que se pueden tornar difíciles de realizar como de comprender en su momento, aun así con mucha practica se puede facilitar programar.

Gracias a dicho proyecto nos ha ayudado a ampliar nuestro conocimiento sobre el tema y comprender cada paso a realizar cualquier función hasta el momento vista.

## Recomendaciones

Es un proyecto que al principio se puede tornar un poco difícil de igual manera practicando todos los días va ser más fácil de realizar y de implementar nuevas técnicas.

Aparte es un proyecto al que hay que darle mucho seguimiento para que no falle nada, que el programa corra con normalidad y no haya ningún fallo que comprometa al ejecutor.

Se aprende mucho ya que abarca mucha investigación y es de mucha ayuda.

## Cronograma del trabajo

Las actividades realizas se distribuyeron en tiempos aparte por indicaciones del facilitador para agregar commits.

## Bitácora

Segundo proyecto Programación I

El día 10/07/16 se empezó a realizar dicho proyecto sin embargo nos enfocamos mas en el trabajo escrito.

Lunes 25/07/16 se realizó un adelanto del código.

Miércoles 27/07/16 se procede a realizar otro avance del buscaminas.

Jueves 28/07/16 se realiza adelanto del trabajo escrito.

Miércoles 10/08/16 se finalizó ambos trabajos.