UNIVERSIDAD CATOLICA DE COSTA RICA

INGENIERIA EN SISTEMAS

ANDRES JIMENEZ LEANDRO

PROGRAMACION I

GENDERSON PORRAS MIRANDA

SEDE SAN CARLOS

Junio de 2016

Contenido

[Resumen Ejecutivo 4](#_Toc454804905)

[Descripción 4](#_Toc454804906)

[abstract 5](#_Toc454804907)

[Objetivos 6](#_Toc454804908)

[Objetivo general 6](#_Toc454804909)

[Objetivos específicos 6](#_Toc454804910)

[Introducción 6](#_Toc454804911)

[Presentación y análisis del problema. 7](#_Toc454804912)

[Análisis de solución 7](#_Toc454804913)

[Resultados obtenidos 7](#_Toc454804914)

[Conclusión 7](#_Toc454804915)

[Recomendaciones 7](#_Toc454804916)

[Cronograma 8](#_Toc454804917)

# Resumen Ejecutivo

Se realizara un pequeño juego de Ahorcado en la plataforma de NetBeans con el lenguaje de programación java.

Este pequeño juego consiste en que se va a dar una palabra aleatoria y el usuario deberá adivinarla ingresando letras, si la letra que se escoge es la correcta se quedara ahí y si no el juego llevara un contador de intentos, donde cada vez que se falla va a ir descontando un intento.

# Descripción

Este proyecto tiene como objetivo crear un juego de ahorcado, en el que vamos a utilizar algunos métodos vistos en clase y otro hay que investigarlos.

El juego consiste en dar una palabra aleatoria y se le va a dar los espacios que lleva la palabra, el usuario va a ingresar una letra, si es correcta se van a rellenar los espacios que ocupa esa letra si son varios y si no, no, ahí va haber un contador de intentos que cuando se falla se va a ir descontando los intentos.

# abstract

This project is to create a game of hangman in NetBeans with Java programming language, this project OOP will be implemented.

To develop this game longer needed in the console NetBeans create 3 classes one hanged call that will be in main, the words class which take most of the work, they will create the class variables, they are created builders one empty and the other will contain the full variables, sets and gets methods are created, then come the methods of the class one called guess I will show counted attempts and how many characters will have the word that the game I will randomly give, in order of play if the counter is different I will display a message that says you won and ends the game, then letter variable if the random word contains a letter value is printed but with the successful letter otherwise will I display a message to tell me that my letter is incorrect and an attempt by life counter is deducted, then if the attempt counter bequeaths to zero me to print that I lost the game I will display a menu if i want to play or quit the game at the end

# Objetivos

## Objetivo general

Elaborar un juego de ahorcado en la consola de NetBeans de baja complejidad

## Objetivos específicos

-Utilizar los conocimientos vistos en clase relacionados con la programación orientada a objetos.

-investigar algunos métodos que no habíamos visto en clase para llevar a cabo este proyecto.

-defender en proyecto ante toda la clase para explicar cómo se realizó paso a paso.

# Introducción

Este proyecto consiste en crear un juego de ahorcado en la consola de NetBeans con el lenguaje de programación Java, donde se va aplicar conocimientos de la programación orientada a objetos, se van a dar entrada y salida de datos, operaciones para poder realizar este proyecto.

# Presentación y análisis del problema.

Este proyecto consiste en crear un juego de ahorcado en NetBeans con el lenguaje de programación java, este proyecto se implementará la programación orientada a objetos.

Para elaborara este juego se necesitara ya en la consola de NetBeans crear 3 clases una llamada ahorcado que será en main, la clase palabras donde llevara la mayor parte del trabajo, se van a crear la variables de la clase, se van creando los constructores uno vacío y el otro que va a contener las variables llenas, se crean los métodos sets y gets, luego vienen los métodos de la clase uno que se llama adivina me va a mostrar el contados de intentos y cuantos caracteres va a tener la palabra que el juego me va a dar aleatoriamente, en orden del juego si el contador es diferente me va a desplegar un mensaje que dice has ganado y finaliza el juego, luego en la variable letra si la palabra aleatoria contiene un valor de letra se imprime pero con la letra acertada de lo contrario me va desplegar un mensaje que me diga que mi letra es incorrecta y se descontara un intento del contador de vidas, luego si el contador de intentos lega a cero me va a imprimir que he perdido el juego me desplegará un menú que si quiero jugar o salir del juego al final

# Análisis de solución

Lo que se puede mejorar en este proyecto es que no se pueden meter palabras con letras repetidas, a la hora de meter nueva mente la letra ya ingresada la vuelve a tomar como si no la hubiera ya tomado el juego.

# Resultados obtenidos

El problema que me dio fue que no podía ingresar palabras con dos letra de las mismas el programa daba error, y este error no fue corregido así que tuve que cambiar las palabras.

# Conclusión

Este juego ha permitido para aprender más sobre la programación orientada a objetos y conocer sobre algunos ciclos ya que tuvimos que investigar algunas partes para lograr hacer este proyecto.

# Recomendaciones

Tal vez poder investigar mas para logara hacer lo de las palabras con letras repetidas que no lo pude lograr.

# Cronograma

15/6/16 – avance de la documentación y ahorcado – 2 horas

24/6/16 – avance escrito y clase palabras – 2horas

26/6/16 – ahorcado terminado-4 horas

27/6/16-documentacion terminada-1hora