**Juego de Tetris**

**GERMIOS LEGUIA ARONI**

***Universidad nacional José María Arguedas-Andahuaylas***

***Abstract:***

***El objetivo de este proyecto es la creación y el desarrollo de un juego de Tetris para la recreación de los jóvenes. Durante el desarrollo del juego, el jugador irá aprendiendo de manera sencilla y amena los principales métodos implementados en el proyecto, sin centrarse en ningún lenguaje en particular. El tipo del juego es del llamado aventura gráfica. El proyecto se ha desarrollado utilizando un software de desarrollo java 7.2. Es de licencia gratuita y de uso libre.***

**Palabra clave:**

Desarrollo de juego de tetris, mediante métodos de orientado objeto.

**Introducción**:

En la actualidad la tecnología de informática está evolucionando día a día, produciendo un fuerte impacto en las actividades e interés del hombre tales como: software y hardware. Hay infinidad de cursos de programación y miles de tutorialessobre los distintos lenguajes y estilos de programación. Pero éstos generalmenterequieren una cierta edad para la comprensión de algunos conceptos y sobre todorequieren constancia y permanencia a la hora de trabajar con el método, lo que los hacen inaccesibles alpúblico más joven. Desde pequeños aprendemos y estudiamos multitud de materias, pero en el ámbito de la informática, lo máximo que aprendemos es cómo usar unprocesador de textos o manejar un navegador Web. Sin embargo, pocos conocen qué esla programación, cómo se desarrollan las aplicaciones que uno utiliza, y debido a esto alllegar a la universidad muchos se encuentran con una asignatura (Programación I, etc.) de la cual no conocen absolutamente nada.

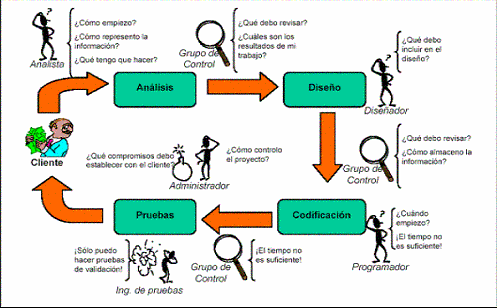
**Métodos:**

En el presente trabajo de investigación se realizó utilizando a conocer metodología programación orientada a objetos de programación utilizadas en la creación de software de juego de tetris.

**La Programación Orientada a Objetos (POO).**

Que inicialmente fue un conjunto de técnicas de programación soportadas en el uso de lenguajes especiales (orientados a objetos), ha ido poco a poco más allá de la propia programación hasta convertirse en una metodología genérica y de gran potencia para construir modelos de sistemas, que puede ser aplicada en todas las fases del desarrollo de aplicaciones: análisis, diseño, programación y mantenimiento.

“Es un estilo de programación en que cada programa es visto como un objeto se forma por una serie de componentes, auto contenidos que cooperan para realizar las acciones de la aplicación completa.”.



Fuente:http://www.ctr.unican.es/asignaturas/MC\_OO/Doc/OO\_08\_I1\_Orientado Objeto.pdf

**Las fases de programación Orientada a Objetos.**

**Análisis:**

Su objetivo es desarrollar un modelo de lo que va a hacer el sistema. El modelo se expresa en términos de objetos y de relaciones entre ellos, flujo dinámico de control y las transformaciones funcionales.

**Diseño:**

Es la estrategia de alto nivel para resolver el problema y cómo construir una solución. Se define la arquitectura del sistema y se toman las decisiones estratégicas.

**Implementación:**

En esta fase se convierte finalmente el diseño de objetos en código. A su vez, cada una de estas fases se divide en su tareas, como son: modelos de objetos, dinámico y funcional; análisis y del sistema, y objetos del sistema.

**Resultados**

Como resultado lo desarrollamos un aplicativo juego de Tetris, que facilitaran a los jóvenes manipular en computadoras de escritorio de modo entretenimiento.

**Conclusiones:**

En primer lugar hemos vivido las diferentes etapas de un proyecto de comienzo a fin. teniendo que indagar con el fin de encontrar un software adecuado para el desarrollo del proyecto, valorando las diferentes opciones que encontramos, en cada uno de lenguaje de programación una vez encontrada el lenguaje de programación java 7.2 como referencia, tuvimos que investigar a fondo sobre el uso de sus herramientas, etc. Totalmente nueva para nosotros. También ha sido necesario adquirir nociones de instrumentos de apoyo como frames, para la realización de nuestro juego de tetris.

Como se habrá podido observar, el proyecto ha sido, de gran innovación y se realizó por niveles para la manipulación de los usuarios de forma adecuada. Estas diferentes facetas nos han enseñado como un proyecto, que en principio se podría considerar de “Desarrollo de software” tiene muchas y muy diversas aspectos, que pese a que no son tareas propias de un ingeniero de sistemas, sí tiene que tener conciencia y unos conocimientos mínimos sobre ellas.

**Referencias**

[1] *Metodologías ágiles para el desarrollo de software*

Autor: Patricio Letelier

[2] Programación j2me con Netbeans

Autor: anónimo

[3] Métodos de desarrollo de software-

Autor: Demian Gutiérrez

**Nota**

El juego de aplicación esta implementada proyección al futuro