Primer Parcial

Noviembre de 2015

Nombre y Apellidos:

DNI:

Se trata de desarrollar un juego con interfaz gráfica de forma que el usuario ha de hacer avanzar a un oso a través de un tablero para llegar a un panal de miel. El tablero estará formado por **8** casillas, de las que la primera es la de salida y la última el panal. Cada una de ellas valdrá **60 puntos** que se sumarán cada vez que el oso caiga en ella. El avance lo realizará el usuario en función del valor del dado (**1, 2 ó 3**). Al llegar a la última posición (panal de miel) finalizará el juego.

**Completar/Modificar** el proyecto del examen para lograr el objetivo descrito anteriormente. Para ello se deben desarrollar los siguientes apartados:

1. Completar el tablero incorporando el layout más adecuado y los elementos necesarios para poder jugar. El oso estará situado en la primera casilla y el panal de miel en la última.
2. Completar los métodos necesarios para poder jugar e ir mostrando los puntos en cada jugada.
3. Modificar los atributos oportunos de todos los componentes de la interfaz para incrementar la usabilidad de la aplicación.
4. Programar los eventos de los botones del tablero con una clase interna denominada “AccionBoton” que invoque a un método “jugar” en la Ventana Principal.
5. Añadir un menú que incorpore 3 elementos (Nuevo, Salir y Acerca de) organizados de forma adecuada. Los elementos del menú pueden programarse utilizando el editor de eventos de WindowBuilder. El “acerca de” mostrará el nombre, apellidos y DNI del alumno.
6. Modificar el juego para implementar un ataque de las abejas, de tal forma que se coloque un enjambre en una casilla aleatoria, que no podrá ser ni la primera ni la última. Si el oso cae en el enjambre no sumará los 60 puntos, si no que restará 10 puntos y volverá a la casilla de inicio.
7. Permitir que el usuario indique el número de casillas del tablero. Serán 7 como mínimo y 9 como máximo.

**NOTAS:**

1. Recordad activar el modo *Lazy* antes de comenzar con la modificación del proyecto.
2. Los métodos que aparecen comentados es necesario **completarlos** de forma adecuada para que no den errores de compilación.
3. Para alcanzar el **mínimo** en el examen hay que completar los apartados 1) y 2). Hasta el apartado 6) se optará a 9 puntos. Con el apartado 7) se optará a 10 puntos.

# Entrega del examen

Al finalizar el examen, el alumno comprimirá la carpeta con el proyecto del examen con nombre el **DNI del alumno** (rar o zip) y lo entregará a través de la tarea habilitada en el campus virtual.

**No está permitido acceder a la tarea de entrega de examen una vez realizada la misma**. Se comprobarán los accesos al campus a través de las IP.