Primer Parcial

Noviembre de 2015

Nombre y Apellidos:

DNI:

Se trata de desarrollar el popular “Juego de la Oca” con interfaz gráfica de forma que se permita jugar a un usuario que ha de hacer avanzar a una ficha a través de un tablero. El tablero estará formado por **9** casillas, de las que la primera es la de salida y la última la meta. Cada una de ellas valdrá **70 puntos** que se le sumarán al usuario cada vez que la ficha avance por el tablero. Este avance lo realizará el usuario en función del valor del dado (**1, 2, 3 o 4**). Al llegar a la última posición 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.
2. Completar los métodos necesarios para poder jugar e ir mostrando los puntos del jugador en cada jugada.
3. Modificar los atributos oportunos de todos los componentes de la interfaz para incrementar la usabilidad de la aplicación.
4. Programar el evento actionPerformed para el dado con una clase interna denominada “AccionDado” que invoque al método “tirar” de 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 “de oca en oca”, de tal forma que se coloque una oca (oca de inicio) en la 3ª casilla del tablero y otra oca (oca de fin) en la casilla 6. Si el jugador cae en la oca de inicio suma 200 puntos extra y va a la oca de fin, es decir, de oca en oca.
7. Permitir que el usuario indique el número de casillas del tablero. Serán 7 como mínimo y 10 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.