



Universidad de Margarita

Alma Mater del Caribe

Decanato de Ingeniería de Sistemas

Cátedra: Estructuras de Datos

INFORME PROYECTO SUIKA GAME

Integrantes:

Gustavo Gutiérrez C.I.: 27.547.080

Docente:

César Requena

El Valle del Espíritu Santo, febrero del 2024

Para iniciar el proyecto se creó un JFrame llamada “ventana” con el título “SUIKA GAME”. Seguidamente se creó una nueva clase llamada “GamePanel”. Esta clase heredó los atributos y métodos de la clase JPanel. Agregado a esto, se establecieron las dimensiones del panel el cual se adapta al tamaño de la ventana. En este panel se implementaron los métodos para correr el juego.

Luego, se creó otra clase que se denominó “ManagerJuego”. Es en esta clase donde se implementaron la mayor parte de los métodos del resto del programa. En esta clase se creó el contenedor donde caen las frutas durante el juego. También se dibujan las frutas que caen en el contenedor.

Para continuar, se creó la clase “Fruta” en la cual se establecieron los diferentes atributos como la imagen de la fruta, su posición en la pantalla, la comprobación de colisiones con los bordes del contenedor. Cabe destacar, que en esta clase se creó el método que genera una figura redonda, la cual se rellena con la imagen que corresponde a la fruta.

Una vez creada la clase “Fruta”, se crearon varias subclases que heredaron los atributos y métodos de la clase padre. Esto para poder variar las dimensiones de cada fruta. Y asignarle la imagen correcta a cada fruta.

Luego de haber creado las diferentes clases para cada fruta, se creó una clase “Nodo” y una clase “Lista”. Ambas clases con sus respectivos métodos y atributos que funcionan en conjunto para guardar valores del tipo “Fruta”.

Finalmente, se creó una clase llamada “Controles” que hereda de la clase “KeyListener” para poder manejar eventos de teclado. El objetivo de esta clase es permitir que el usuario pueda mover la fruta en el eje horizontal solamente.