



MANUAL DE PROGRAMADOR

TEMA:

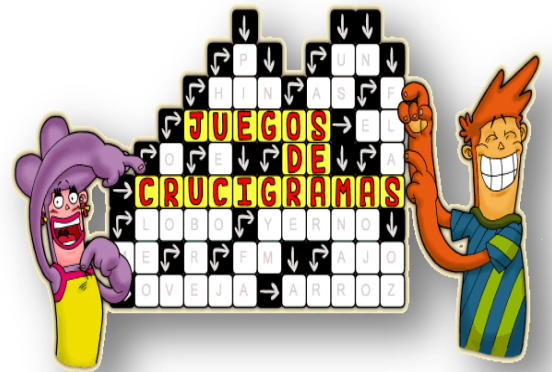
- Video Juego para Android -
CRUCIGRAMA

DOCENTE:

- Ing. Iván Soria Solís.

ESTUDIANTES:

- ❖ Huamaní Allicca Ricardo
- ❖ Apahuasco Saccaco Eber Jesús
- ❖ Escalante Coronel Diego Milker



Andahuaylas – Apurímac
2015-01

1. Descargar los siguientes programas.

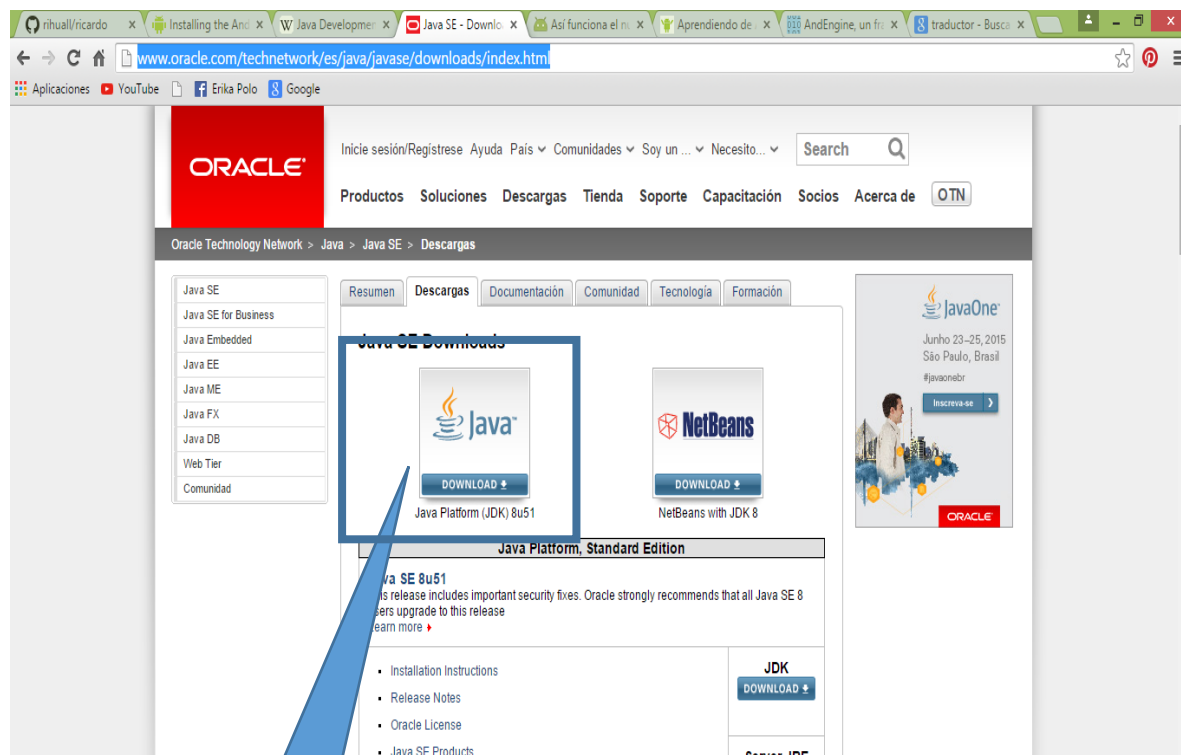
Los siguientes programas son lo esencial para poder desarrollar y/o mantener nuestra aplicación que son los siguientes:

- Como primero **Java Development Kit (jdk)**.
- **Android Studio**.
 - ✓ Skd según emulador o móvil lo requiera.
- **Framework andEngine**

¿Cómo y de dónde descargar?

Gracias al avance tecnológico la descarga se realiza con mucha facilidad hoy en día, con tan simplemente contar con internet de banda ancha adecuado. Ya case todo está solucionado.

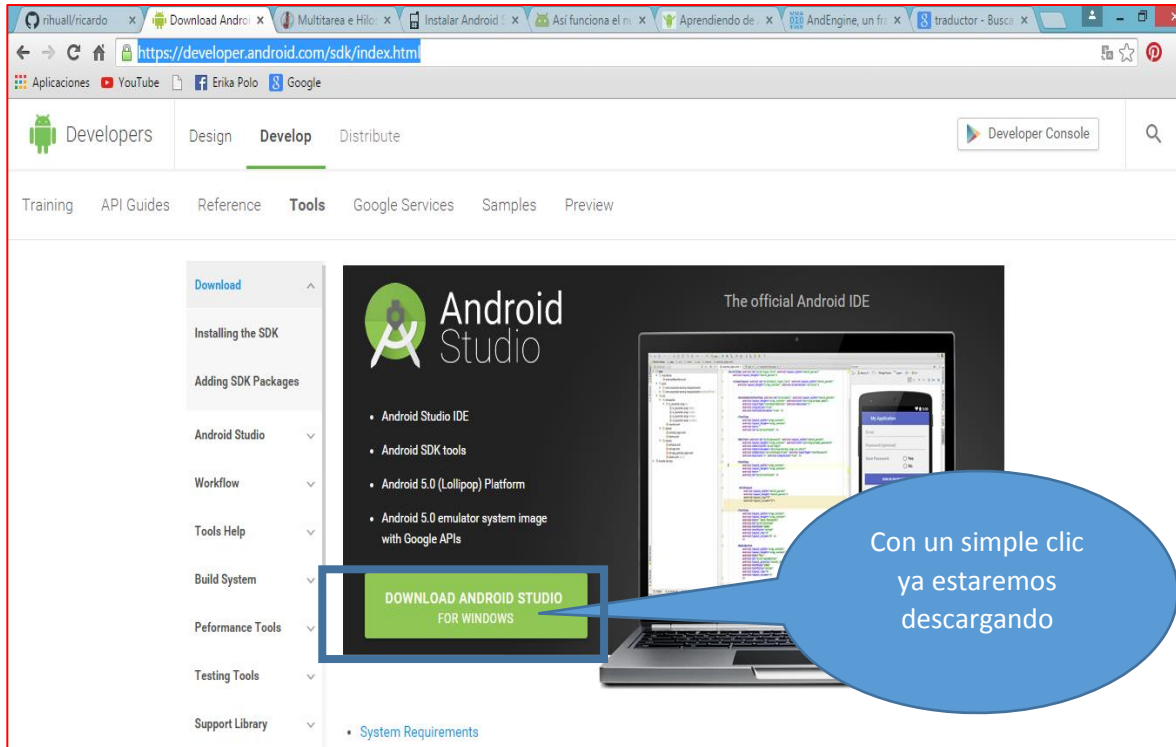
Como ya primero mencionado descargar **Java Development Kit (jdk)**, no vamos a esta página web <http://www.oracle.com/technetwork/es/java/javase/downloads/index.html>.



Con un simple clic
ya estaremos
descargando

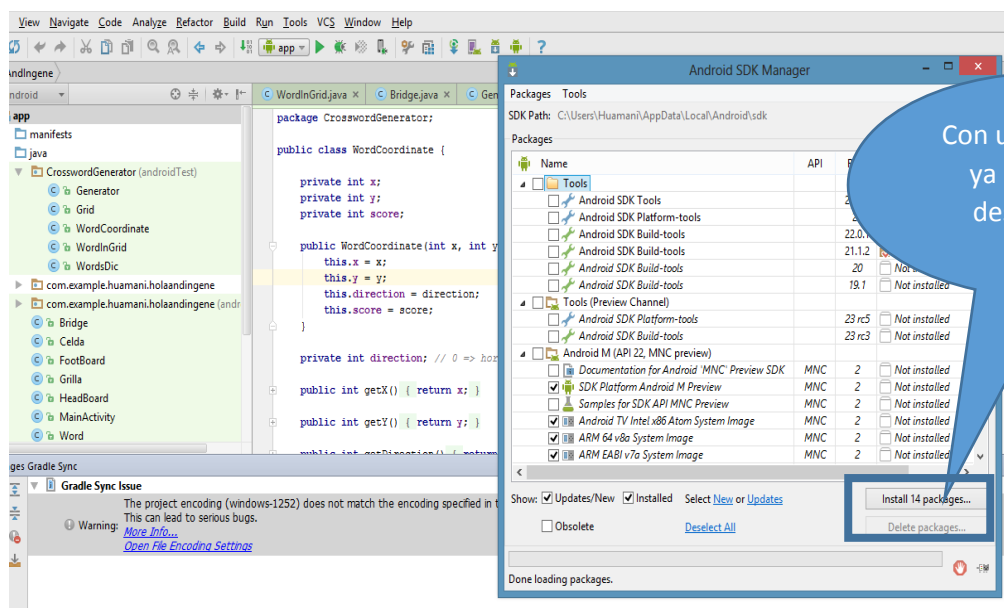
Para el siguiente:

Ya para tal no vamos a esta página web <https://developer.android.com/sdk/index.html>, en el cual podremos descargar.



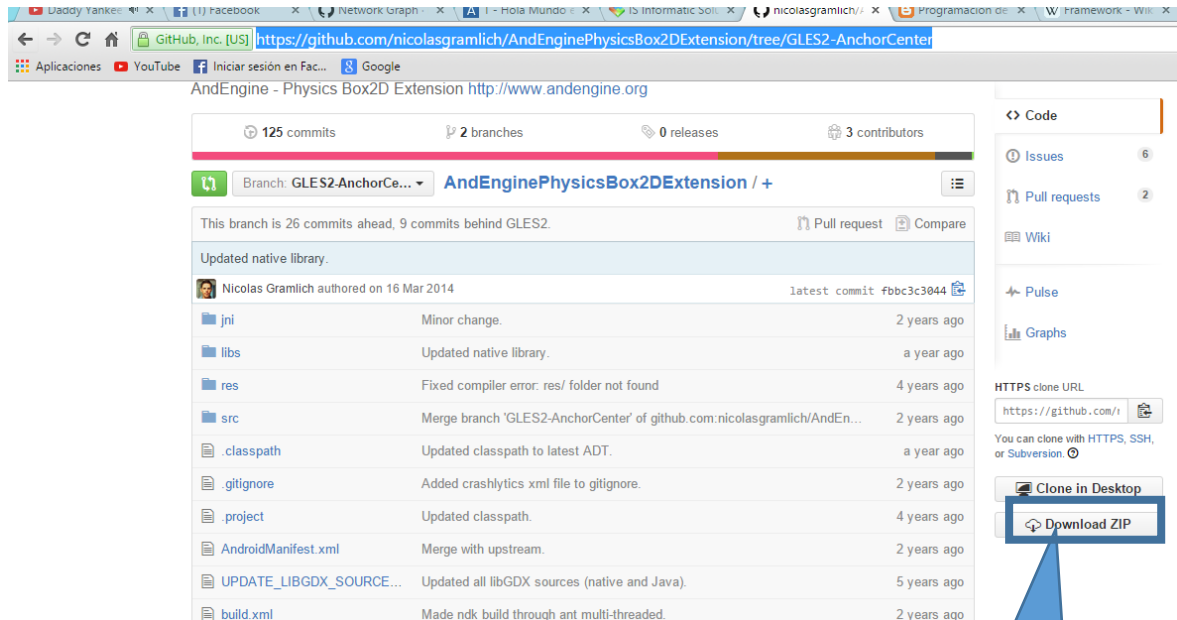
Descargaremos **kit de desarrollo de software (sdk)** ya sea para el emulador o para su móvil con la que cuenta Ud.

Este caso se realiza dentro de Android Studio



Ahora para descargar AndEngine nos vamos a esta página web

<https://github.com/nicolasgramlich/AndEnginePhysicsBox2DExtension/tree/GLES2-AnchorCenter>



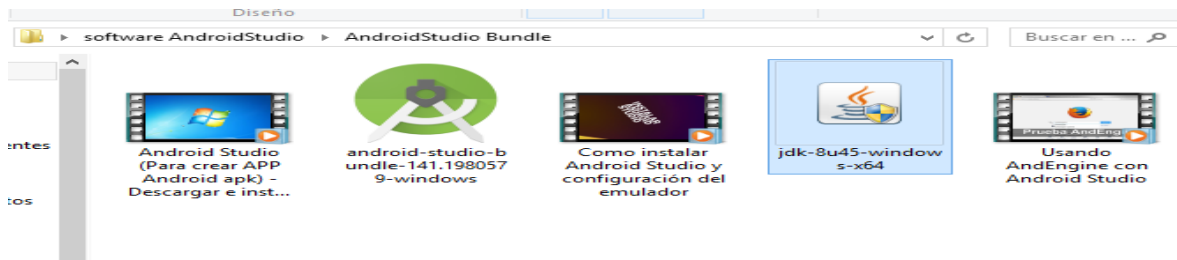
Con un simple clic
ya estaremos
descargando

2. La instalación.

Ejecutar las descargas que hicimos en el principio los formatos (.exe).

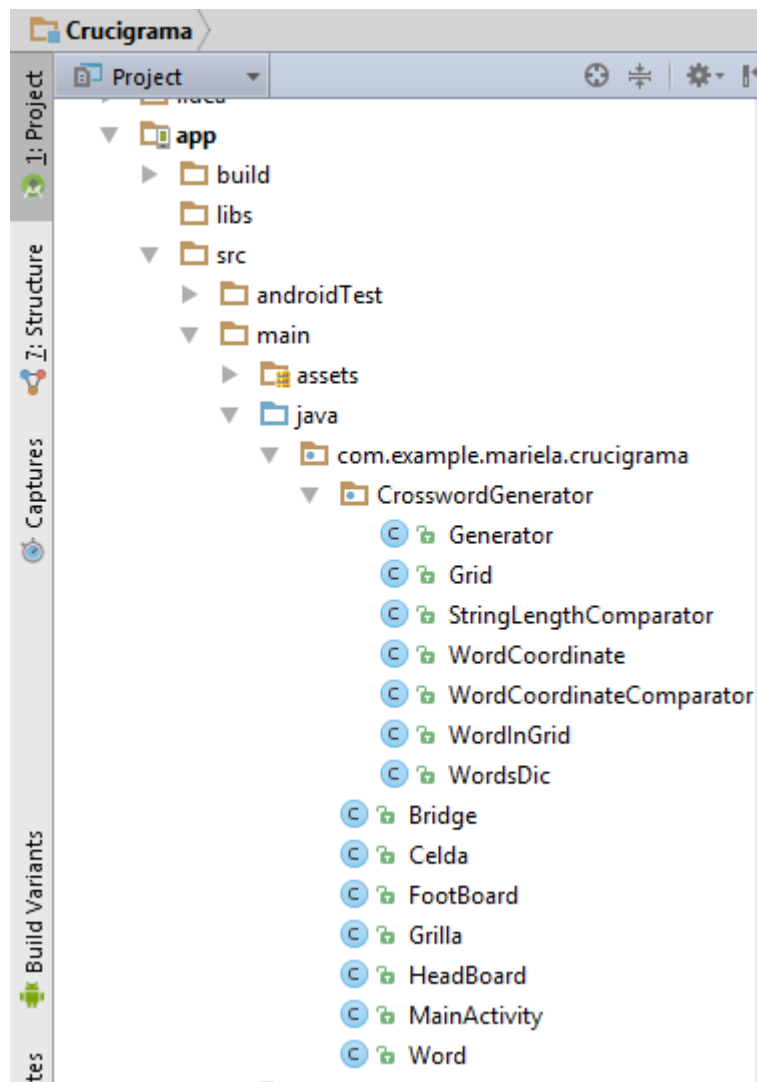
- Ejecutamos primero el jdk de java.
- Luego ejecutamos Android Studio.
 - Ya abriendo el Android studio copiamos el framework.

Nota: guiarse con los respectivos videos tutoriales el url se encuentra el artículo en **referencias**.



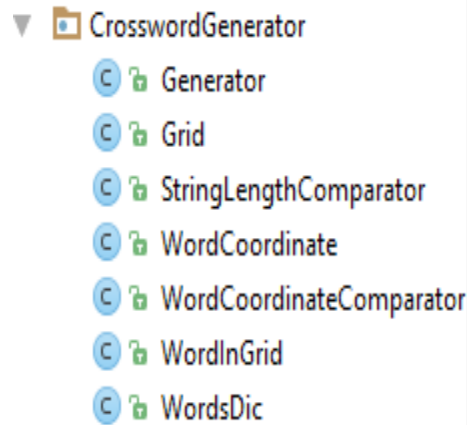
3. Proyecto crucigrama

Pasaremos a explicar la estructura general de nuestro juego “crucigrama” aquí una vista panorámica global



3.1 El algoritmo principal.

La parte más fundamental de este proyecto, mediante ella se genera toda la crucigrama son clases que interactúan mutuamente entre ellas.



La clase generator es el corazón de nuestro aplicativo.

```
WordsDic.java x StringLengthComparator.java x Generator.java x dimens.xml

package com.example.mariela.crucigrama.CrosswordGenerator;

import java.util.*;

public class Generator {

    private Grid grid;
    private List<String> words;

    //private Hashtable<Integer, List<String>> horizontalAnnex;
    //private Hashtable<Integer, List<String>> verticalAnnex;
    //private Hashtable<Integer, String> horizontalAnnex;
    //private Hashtable<Integer, String> verticalAnnex;
    //private Hashtable<Integer, WordInGrid> horizontalAnnex;
    private HashMap<Integer, WordInGrid> horizontalAnnex;
    private HashMap<Integer, WordInGrid> verticalAnnex;

    private Random rnd;

    public Generator(Grid grid, List<String> words) {...}

    private void orderWords() {...}

    public int generate() {...}

    private Object[] pickupWord(List<String> remainingWords) {...}

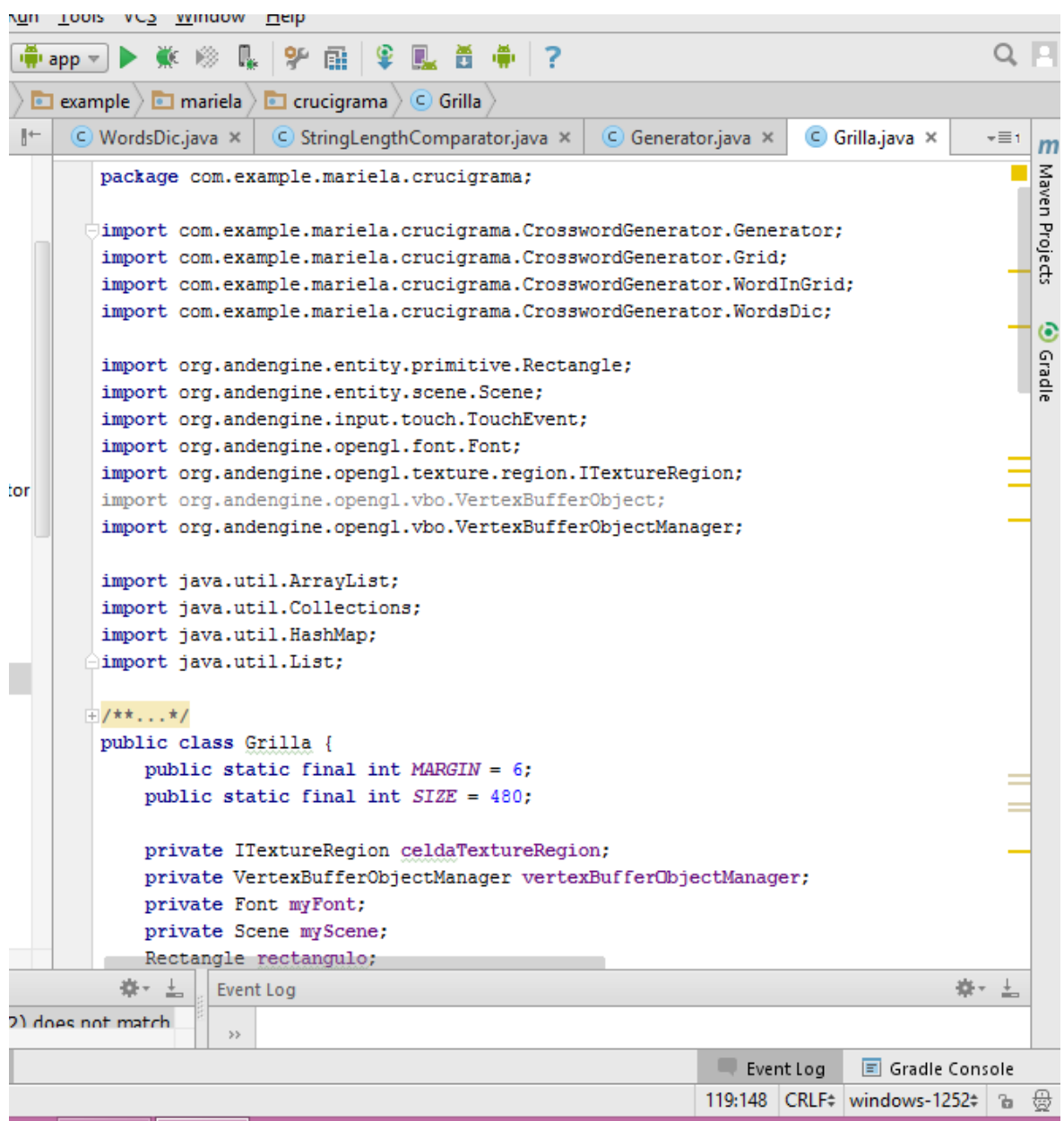
    private List<WordCoordinate> getPossibleCoordinates(String word) {...}

    private int checkScore(String word, WordCoordinate coordinate) {...}
```

3.2 interfaz de del juego de crucigrama

Es el código del interfaz con la cual el usuario podrá interactuar.

- Bridge
- Celda
- FootBoard
- Grilla
- HeadBoard
- MainActivity
- Word



3.3 framework AndEngine

