

PACKAGE

CLASS

USE

TREE

DEPRECATED

INDEX

HELP

PREV CLASS

NEXT CLASS

FRAMES

NO FRAMES

ALL CLASSES

SUMMARY: NESTED | FIELD | CONSTR | METHOD

DETAIL: FIELD | CONSTR | METHOD

Modelo

Class Juego

java.lang.Object
Modelo.Juego

```
public class Juego
extends java.lang.Object
```

Esta es la clase encargada de administrar los elementos del juego

Version:

1.0.0.0

Author:

Jonathan Muñoz, Carlos Ortiz, Jefersson Guevara

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
-------------------	-----------------------

private int	alto_pantalla Variable para alto de la pantalla
-------------	---

private int	ancho_pantalla Variable para ancho de la pantalla
-------------	---

private javax.swing.JButton	bpausa Boton de pausa.
-----------------------------	----------------------------------

private javax.swing.JButton	breiniciar Boton reiniciar.
-----------------------------	---------------------------------------

private javax.swing.JButton	bsalir Boton salir.
-----------------------------	-------------------------------

private javax.swing.JFrame	frame Ventana del juego
----------------------------	-----------------------------------

private boolean	inicio Variable para iniciar el juego
-----------------	---

private Hilo	motor Hilo principal
---------------------	--------------------------------

(package private) java.applet.AudioClip	sonido Sonido de Salto
private int	velocidad_bus velocidad de movimiento de los vehiculos
private int	vidas Cantidad de Vidas en el juego

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Juego (int velocidad)
Constructor

Method Summary

All Methods Instance Methods Concrete Methods

Modifier and Type	Method and Description
void	empezar_juego() Con este metodo se agrega todos los elementos al frame, para dar inicio a la interfaz

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Field Detail

frame

private javax.swing.JFrame frame
Ventana del juego

bpausa

private javax.swing.JButton bpausa

Boton de pausa.

breiniciar

```
private javax.swing.JButton breiniciar
```

Boton reiniciar.

bsalir

```
private javax.swing.JButton bsalir
```

Boton salir.

motor

```
private Hilo motor
```

Hilo principal

sonido

```
java.applet.AudioClip sonido
```

Sonido de Salto

vidas

```
private int vidas
```

Cantidad de Vidas en el juego

velocidad_bus

```
private int velocidad_bus
```

velocidad de movimiento de los vehiculos

inicio

```
private boolean inicio
```

Variable para iniciar el juego

ancho_pantalla

```
private int ancho_pantalla
```

Variable para ancho de la pantalla

alto_pantalla

```
private int alto_pantalla
```

Variable para alto de la pantalla

Constructor Detail

Juego

```
public Juego(int velocidad)
```

Constructor

Parameters:

velocidad - velocidad del movimiento de los vehiculos

Method Detail

empezar_juego

```
public void empezar_juego()  
    throws java.lang.Exception
```

Con este metodo se agrega todos los elementos al frame, para dar inicio a la interfaz

Throws:

java.lang.Exception - Esta excepcion controla los errores en el proceso de agregar los elementos al frame

[PACKAGE](#) [CLASS](#) [USE](#) [TREE](#) [DEPRECATED](#) [INDEX](#) [HELP](#)

[PREV CLASS](#) [NEXT CLASS](#) [FRAMES](#) [NO FRAMES](#) [ALL CLASSES](#)

[SUMMARY: NESTED](#) | [FIELD](#) | [CONSTR](#) | [METHOD](#) [DETAIL: FIELD](#) | [CONSTR](#) | [METHOD](#)