

CMP211: Proyecto Final : Buscaminas.

Fecha de entrega: Luness , 2 de Mayo - 10 am. Demo en clase 10-15 min. Explicación de partes importantes del código.

Subir zippeado solo los archivos java.

Proyecto Individual o parejas.

El orden de las presentaciones se sorteará el mismo día.

Escribir su propio programa BuscaMinas.

Al inicio aparece una grilla de 30 X 30 de botones.

Aleatoriamente los botones pueden ocultar:

- 1) Minas. Restan 10 puntos
- 2) Vitaminas. Suman 6 Puntos
- 3) Alimento normal. Suman 2 puntos.

El objetivo es acumular la mayor cantidad de puntos presionando un número fijo de botones.

El número de botones 2 y 3 deben ser mayor que los botones tipo 1.

Luego de terminar de presionar los botones , se debe reportar el puntaje y reiniciar el juego.

Se debe almacenar el nombre del jugador y los 3 puntajes mas altos de todos los juegos. Inclusive luego de cerrar la aplicación.

Al presionar el botón debe aparecer un icono que represente de que tipo es. Buscar imágenes acordes al juego.

Se debe proveer una pantalla de preferencias que nos permita realizar las siguientes tareas:

- Fijar el número de botones a presionar para terminar el juego
- Revisar los 3 puntajes mas altos
- Borrar los 3 puntajes mas altos.

Evaluación de funcionalidades:

- 1.- (10) Pantalla inicial con matriz de botones.
- 2.- (10) Detección de cada botón con imagen correspondiente.

- 3.- (10) Contabiliza cada boton correctamente.
- 4.- (10) Terminacion y reinicialización correcta del juego.
- 5.- (10) Carga correcta de preferencias.
- 6.- (10) Control de 3 puntajes mas altos.

Evaluación Total:

- 1) Entrega a tiempo - Penalidad de 5% por cada hora o fracción de retraso.
- 2) Compila y funciona completamente 60% . Se descuenta funcionalidades no operacionales.
- 3) Demo, Explicación clara y organizada - 15%
- 4) Asistencia a todas la presentaciones 10%
- 5) Código organizado, claro y sin basura. 15%