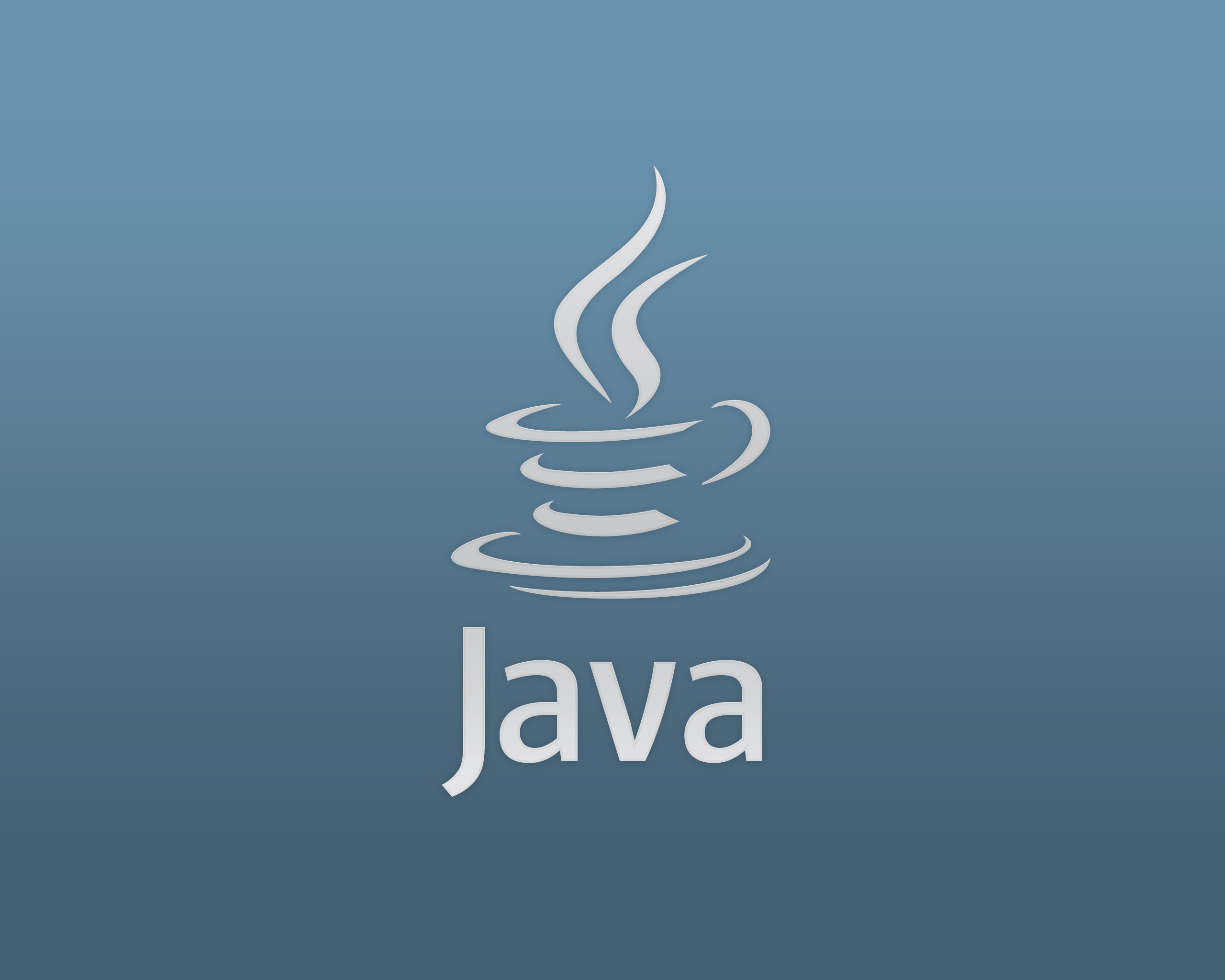
### Laboratorio de Introducción a la programación y computación 1, Sección D.



Practica 2 – Torres de Hanoi

**manual Tecnico**

Fecha: 07/10/2021

### Juan Josue Zuleta Beb Carné: 202006353

**Introducción**

El presente documento describe los aspectos técnicos informáticos del Juego torres de Hanoi deseñado a través de la interfaz gráfica de Jaca Swing. El documento familiariza al personal técnico especializado encargado de las actividades de mantenimiento, revisión, solución de problemas, instalación y configuración del sistema.

**Objetivos**

Instruir el uso adecuado del de la instalación y comprensión del código y de la implementación de métodos, para el acceso oportuno y adecuado en la inicialización de este, mostrando los pasos a seguir en el proceso de inicialización, así como la descripción de los archivos relevantes del sistema los cuales nos orienten en la configuración.

**Requisitos del Sistema**

Sistema operativo 64 bits

* Microsoft Windows 10/8/7/Vista/2003/XP (incl.64-bit)
* macOS 10.5 o superior
* Linux GNOME o KDE desktop

RAM: 1gb como mínimo.

Disco duro: 300mb como mínimo + 1gb para cache.

IDE: Intellij Idea

JDK: Versión 16.0.2

Resolución de pantalla: 1024×768 resolución mínima de pantalla

**Paradigma de programación**

Programación orientada a objetos (Interfaces gráficas, Hilos y Recursividad)

**Estructura raíz:**

El proyecto tiene la siguiente estructura de directorios:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**Directorio de la app:**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**La clase Hanoi:**

Contiene el método principal de nuestra aplicación y controlara todos los métodos y la implementación de la interfaz gráfica.

El código fuente es el siguiente:

Texto

Descripción generada automáticamente

**Modelo:**

Contiene las clases que representan la interfaz gráfica y la modulación de hilos y la interacción con cada una de las clases.

**ModeloClases:**

Contiene las clases que representan el paradigma de la programación orientada a objetos y contiene los atributos y métodos de cada una de las funcionalidades de nuestra aplicación y su interacción con cada una de las clases.

**ModAutomatic:**

Es la clase del modo de juego automático que contiene el código fuente recursivo para que la maquina virtual pueda resolver el algoritmo de forma automática.

El código fuente es el siguiente:

Texto

Descripción generada automáticamente

**CuentaRegresiva**:

Es la clase del modo de juego principal que contiene el código fuente implementando hilos para poder crear la cuenta regresiva que hará que el tiempo de partida se disminuya constantemente.

El código fuente es el siguiente:

Texto

Descripción generada automáticamente

**Potenciadores:**

Es la clase del modo de juego principal que contiene el código fuente implementando hilos para poder crear los potenciadores los cuales tendrán la característica de poder modificar el tiempo de partida en tiempo real lo cual significa que pueden disminuir o aumentar el tiempo de partida durante la ejecución del juego.

El código fuente es el siguiente:

Texto

Descripción generada automáticamente