**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS**

**GUÍA DE ACTIVIDAD N°12**

**FC-FISC-1-8-2016**

Facilitador(a): ***Ing. Vanessa Castillo, M.Sc.*** Asignatura: ***Herramientas de Programación Aplicada II***

Estudiante: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **TÍTULO** **DE LA EXPERIENCIA**: Proyecto Final
2. **TEMAS:**

*Arreglos*

1. **OBJETIVO(S):**

*Aplicar el uso de arreglos en la solución de problemas.*

1. **METODOLOGÍA:**

*Lea cuidadosamente cada uno de los enunciados planteados en la sección G.*

1. **PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:**

*Trabajar el proyecto en grupo de tres personas.*

*Para el siguiente supuesto aplicar la metodología para programación orientada a objetos.*

*Entregar: 1. Identificar la(s) clase(s) del problema. 2. Identificar los atributos de la(s) clase(s) identificadas en el punto I. 3. Identificar el(los) método(s) de la(s) clase(s). 4. Realizar la codificación utilizando Java.*

*Para el programa que aparece a continuación utilice arreglos. Una escuela de primaria se le solicita a usted realizar un juego de trivia. La pantalla principal debe presentar la siguiente información:*

*Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente*

*Al seleccionar la opción 1 se le presentará la siguiente pantalla:*

*Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente*

*En la opción de Configuración el programa además de permitirle guardar la pregunta con toda su información también debe permitirle modificarla o eliminarla. Debe tener un control en el cual si la pregunta ya existe debe enviarle un mensaje al usuario.*

*Cuando el usuario selecciona la opción 2 se le presentará la siguiente pantalla:*

*Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente*

*El programa inicialmente debe solicitarle al usuario su nombre y seguido debe mostrarle una pantalla que diga BIENVENIDO y el nombre del usuario y debe mostrar una opción para empezar el juego y otra para salir. Si el usuario selecciona la opción de empezar el juego, el programa debe mostrar un menú con el juego de preguntas y el concursante debe seleccionar la pregunta con la que desea jugar. Si el jugador acierta la respuesta de la pregunta el programa debe ir acumulando el puntaje asociado a la pregunta en el puntaje acumulado y mostrarle el mensaje Respuesta correcta o Respuesta incorrecta y el puntaje que gano por la pregunta. Una vez seleccionada la pregunta la misma no debe poderse seleccionar nuevamente debe enviarle un mensaje al usuario comunicándole que ya fue seleccionada. Seguidamente debe preguntar al jugador si desea seguir jugando. Si el jugador responde que Si (S), debe mostrar nuevamente el juego de preguntas y seguir hasta que la respuesta del jugador sea que no (N) desea seguir jugando o haya terminado con todas las preguntas. Cuando sucede esto debe regresar al usuario al menú principal.*

*Al usuario seleccionar la opción 3 se presentará la pantalla de consulta de puntos*

*Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente*

*Cuando el usuario ingresa a la pantalla de consulta debe mostrarle los puntajes obtenidos de los diferentes usuarios que han jugado.*

*Al finalizar el juego el programa debe mostrar el total de puntos acumulados al jugador. Debe guardar el puntaje en el arreglo de puntaje.*

*Imagen que contiene texto

Descripción generada automáticamente*

1. **RECURSOS:**

*Apuntes de clases.*

1. **RESULTADOS:**
2. **CONSIDERACIONES FINALES:**

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

1. **BIBLIOGRAFIA:**

*Apuntes de las clases.*

*Libro – Programación en Java – Luis Joyanes*