**Estructuras de Datos**

# **Reporte Proyecto Parcial – PAO 2 2024**

# **Animal Instincts**

# **Integrantes**

Barzola De La O Steven Ariel, 202209243

Navarrete Castillo Anthony Josue, 202211306

# **Capturas de Pantalla**

Figura 1: Ventana de inicio

En la Figura 1 se observa la ventana de inicio, en donde se debe seleccionar el modo de juego, ya sea clásico (Proyecto) o trivia (Funcionalidad adicional), para proceder a la pantalla de carga.

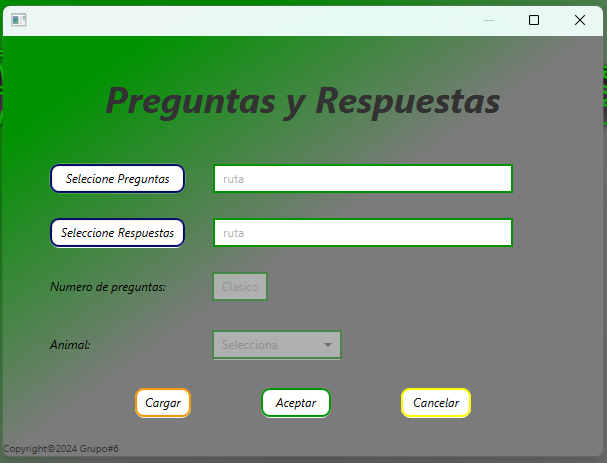


Figura 2: Ventana de carga previo al juego

Figura 2: Sin importar qué modo se escoja se abre la ventana auxiliar de carga de archivos y selección de parámetros. Esto funciona para cargar el árbol de todo el proyecto, sea para el modo que sea. Los otros dos parámetros se desbloquean según situaciones, si el juego es trivia, se desbloquea el animal a adivinar que proviene de archivos, caso contrario se desbloquea el numero de preguntas que el usuario desee. Si las rutas están vacías al momento de cargar los archivos el juego podrá cargar rutas por defecto que son parte del programa.

A screenshot of a computer

Description automatically generatedFigura 3: Existen validaciones hechas antes de jugar por si el numero de preguntas es menor o mayor a las que contiene el archivo.

Figura 3: Anuncio sobre el número de preguntas

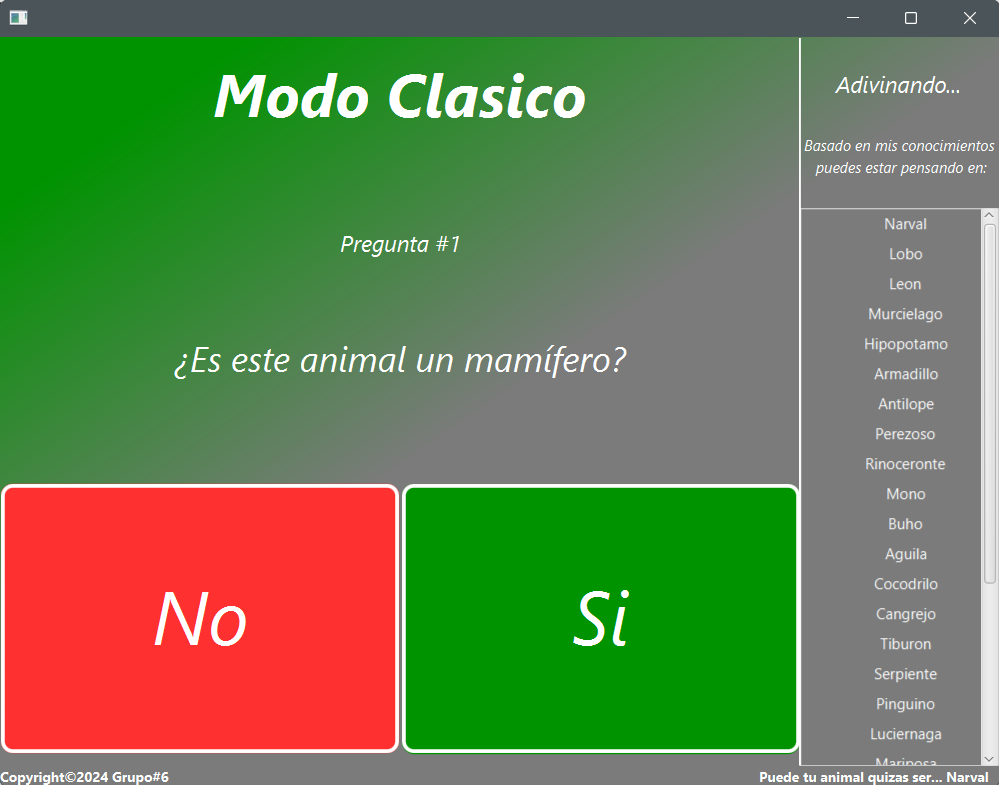


Figura 4: Ventana principal del modo clásico

En la Figura 4 se puede apreciar la ventana principal del juego en funcionamiento en su modo clásico, las preguntas se actualizan tras responder la pregunta actual y la barra lateral actualiza los posibles animales en el que el usuario puede estar pensando

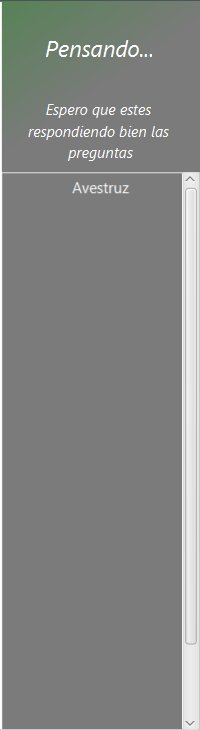
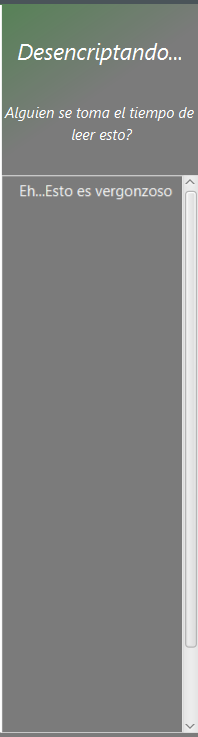
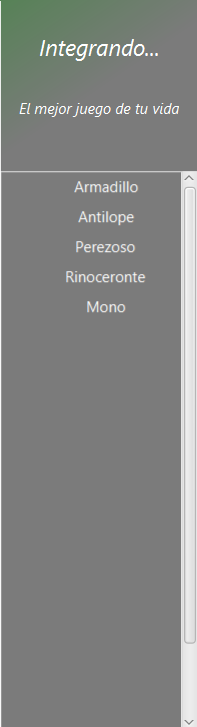


Figura 7: Varias posibilidades

Figura 5: Sin posibilidad

Figura 6: Una posibilidad

Figura 5, 6, 7: Existen diferentes posibilidades que pueden ocurrir en la barra de animales; conforme las preguntas avanzan el juego va actualizando sus posibles respuestas. Puede haber una, varias o ninguna posibilidad.

A screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generated

Figura 11: Posibles animales

Figura 10: Animal adivinado con menos preguntas

Figura 9: Animal no adivinado

Figura 8: Animal adivinado

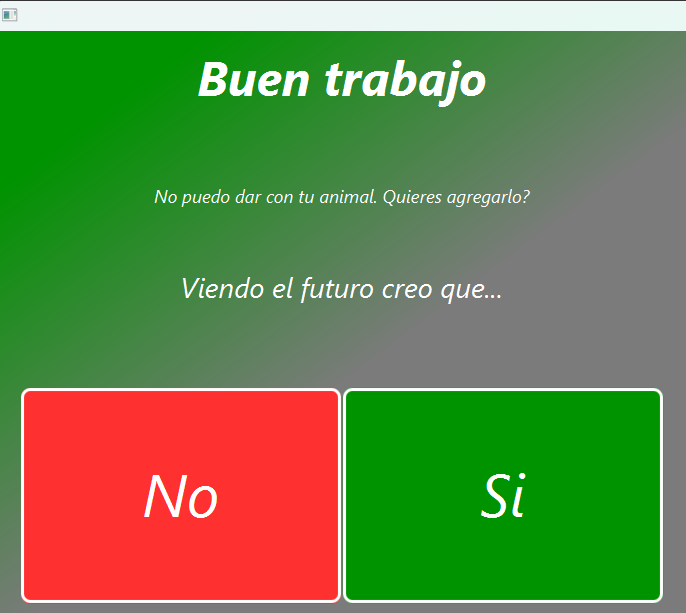


Figura 12: Preguntar si quiere añadir al animal no adivinado

En las Figuras 8-12 se contemplan 5 situaciones posibles al finalizar una partida:

1. Con todas las preguntas o más del archivo se llega a un animal y se presenta.
2. Admite derrota, pues no llego a ninguna posibilidad en el árbol.
3. Sin la necesidad de todas las preguntas se logró llegar a una sola rama de aquel árbol.
4. Tras n preguntas menores a las del archivo se llega a varias posibilidades y las presenta por medio de la barra lateral.
5. Con todas las preguntas llega a una rama vacía en donde puede agregar un animal.

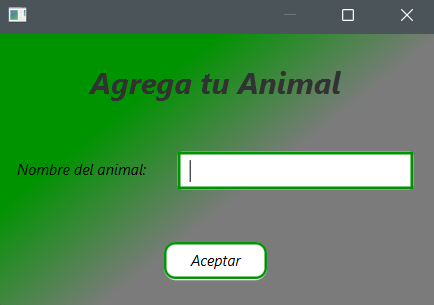


Figura 13: Agregar animal no adivinado

En la Figura 13 se observa la ventana para agregar el nombre del animal que no se pudo adivinar y se guarda en el archivo cargado.

A screenshot of a trivia game

Description automatically generated

Figura 14: Ventana principal del modo trivia

Como se observa en la Figura 14. El modo trivia empieza con la clave (camino) del animal guardado, y pregunta todas las preguntas del archivo. El programa es interrumpido si la persona se equivoca en una pregunta, luego se presenta un mensaje y se vuelve al menú. Si no se equivoca, se felicita al usuario y se vuelve al menú. Adicional, al equivocarse se muestra un animal que concuerda con las respuestas del usuario si es que existe un animal así, tal y como se muestra en la Figura 15.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 15: Animal que concuerda con las respuestas del usuario al perder

A screen shot of a screen

Description automatically generated}

**Clase Principal (JuegoClasicoController):**

Se puede descargar como una imagen aparte y el código es legible

# **Repositorio de Código:**

<https://github.com/lolothens-e/ED-PAO1-2024-P2-6>

Indicar aquí la correspondencia entre los nombres de usuarios de su repositorio y los integrantes de su proyecto:

lolothens-e: Anthony Navarrete Castillo

StevenBarzola: Barzola De La O Steven Ariel

Link del video explicativo: <https://youtu.be/tp8P1-gv0ko?si=J3BXGlIKKz54mcib>

# **Coevaluación:**

|  |
| --- |
|  |
|  | **Anthony Navarrete Castillo** | **Barzola De La O Steven Ariel** |
| **Anthony Navarrete Castillo** | 1 | 1 |
| **Barzola De La O Steven Ariel** | 1 | 1 |