

Universidad de Guadalajara

CENTRO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS ECONÓMICO ADMINISTRATIVAS



PROYECTO FINAL

MATERIA: PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

ALUMNO: GUTIERREZ PADILLA LUIS PABLO

MAESTRO: CHAVOYA PEÑA ARTURO

FECHA: 06/05/22

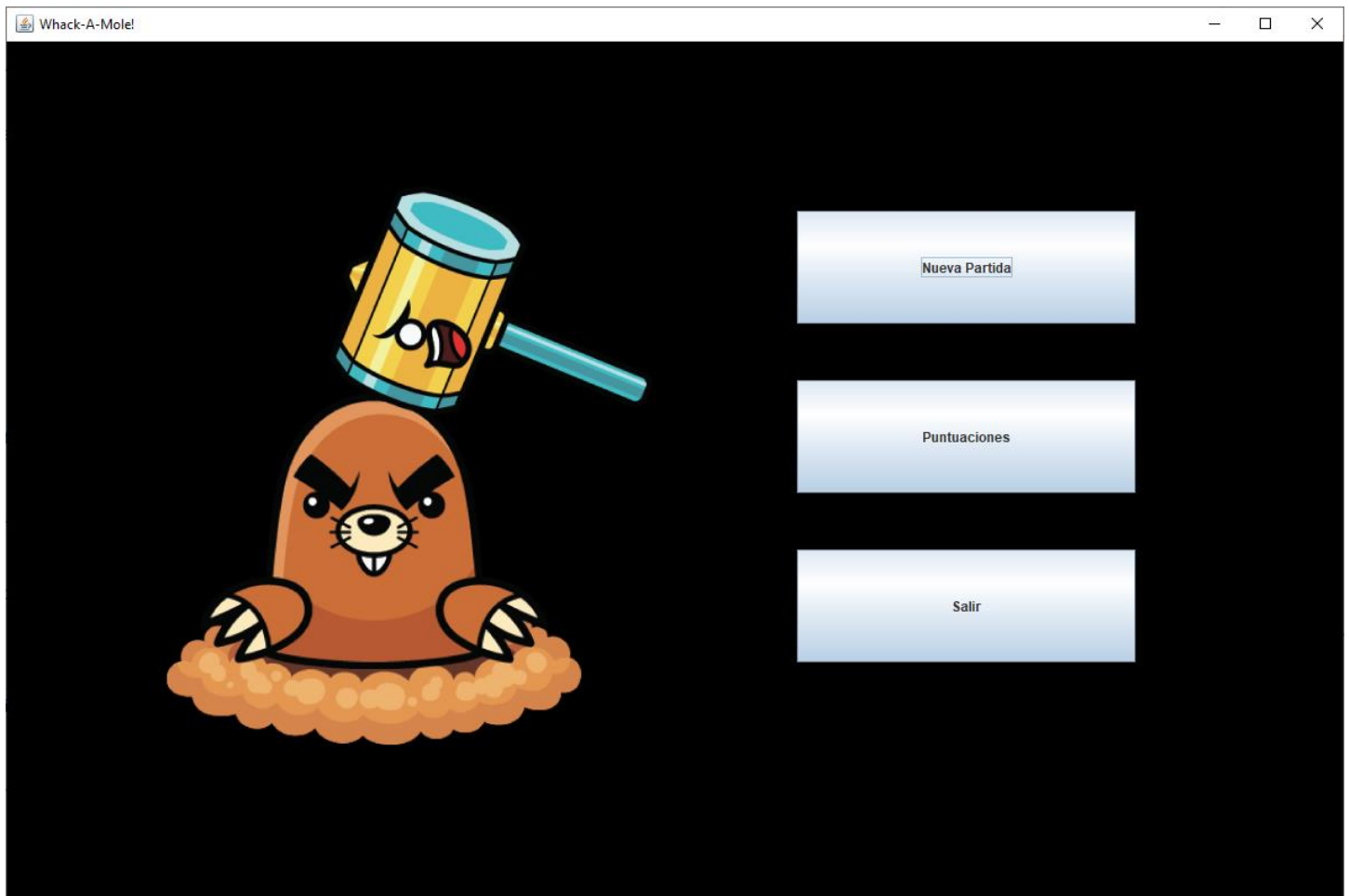
Whack A Mole!

Mi Proyecto consiste en una adaptación del Famoso juego “Whack A Mole!” en Java, en el juego se debe de conseguir la mayor puntuación posible, en el tablero se muestran 9 botones en donde cada 700 milisegundos aparecerá un castor en una posición aleatoria, se cuenta con 3 vidas y no hay límite de puntos o de tiempo, el verdadero desafío es presionar el botón donde se encuentra el castor antes de que cambie de posición.

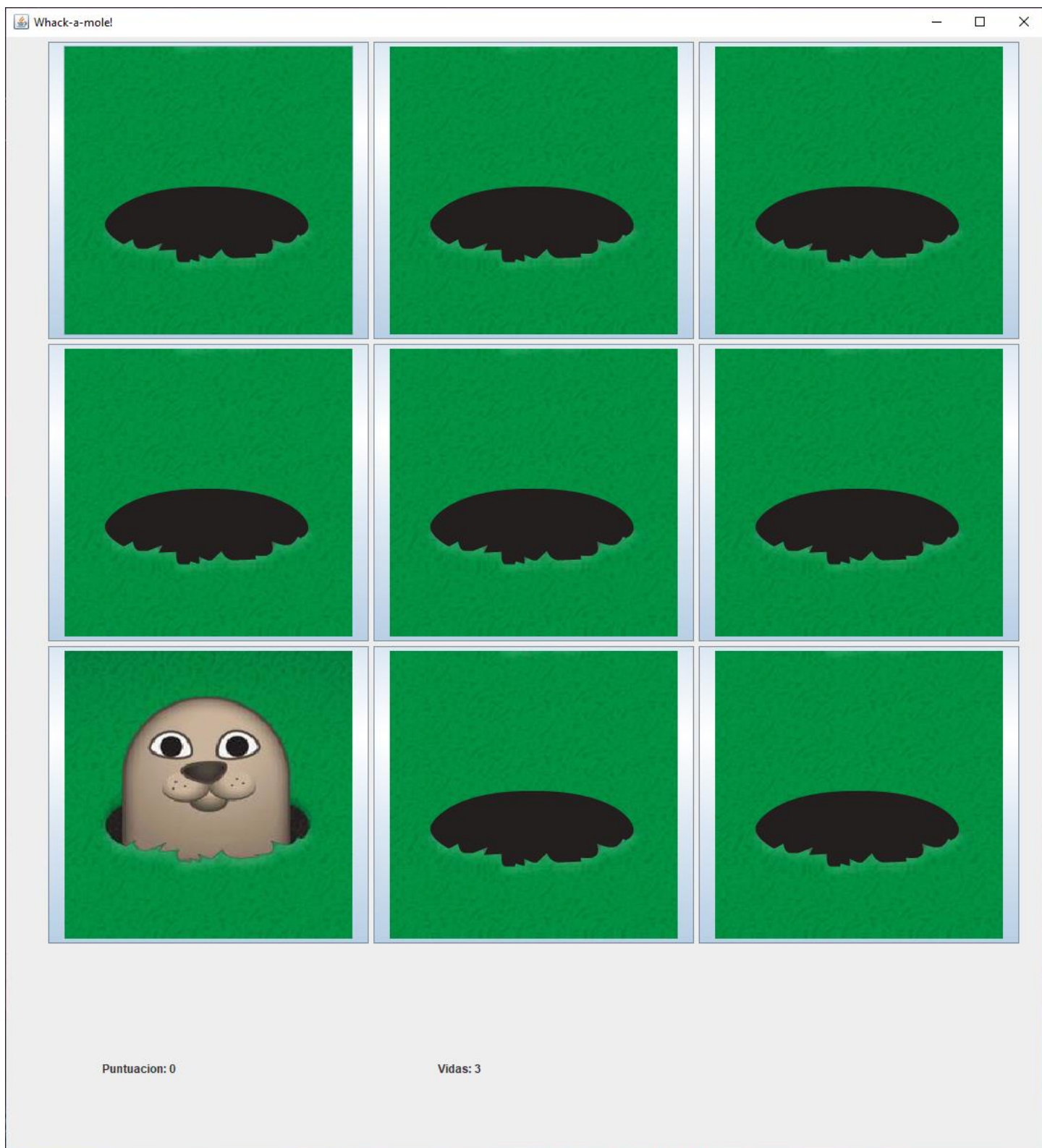
Usuarios a los que va dirigido

Público en general

Ejemplos



Menú Principal, en este se puede acceder a una nueva partida (o a una previamente cerrada que se haya recuperado)



Ejemplo de corrida de una partida normal, el tablero cuenta con 9 botones y 2 indicadores para vida y puntaje.

Persistencia de datos

El juego cuenta con una simple pero efectiva persistencia de datos, cada vez que el usuario presiona uno de los botones del tablero, se guarda en un archivo de texto el valor del puntaje y de las vidas restantes, si el juego termina de forma correcta, se asignan los valores del archivo de texto a 0, en caso de que el juego se cierre repentinamente, se detectara una partida sin finalizar al querer iniciar una nueva, en este punto es donde el usuario puede decidir si continuar con la partida inconclusa o si desea iniciar una nueva.

También cuenta con persistencia a la hora de guardar los puntajes, al terminar una partida de manera correcta el programa le pedirá un nombre para guardar su puntaje, todos estos puntajes son almacenados en un archivo de texto y mostrados en la pantalla de puntajes.