

Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Avellaneda									
Técnico Superior en Programación Técnico Superior en Sistemas Informáticos									
Materia:		Laboratorio II							
Apellido:					Fecha:				
Nombre:					Docente:		Scarafilo Germán		
División:		2C			Nota:				
Legajo:					Firma:				
Instancia	PP		RPP		SP	X	RSP		FIN

Deberá realizar el juego del ahorcado, cumpliendo con las siguientes pautas:

1. La lógica del juego y funcionalidades quedan a criterio del alumno. (Cuanto más completo este el juego, mejor será la calificación). Por ejemplo podría agregarse manejo de usuarios, score, estadísticas, etc.
2. Aplicar los conceptos de la programación orientada a objetos: herencia, polimorfismo, interfaces, encapsulamiento en los casos que sean aplicables.
3. Utilizar manejo de excepciones en los casos que lo requiera. Si es posible utilizar excepciones propias (suma un plus a la nota final).
4. Se deberá trabajar con lectura/escritura de archivos XML en los casos que considere necesarios.
5. El diseño de la interfaz de usuario queda a criterio del alumno, pero es requisito que ésta sea estéticamente agradable y funcional.
6. Utilizar imágenes dinámicas para dibujar el ahorcado.