**Taller # 2**

Diseñar y programar en Java, un generador de sopa de letras.

El juego debe considerar 3 niveles de juego (básico, medio, difícil).

El ACL (Access Control List), tiene sólo el usuario invitado a jugar.

El juego debe registrar cada uno de los movimientos que el jugador realice.

Se tiene 10 conjuntos de conceptos, y cada conjunto tiene 10 palabras distintas.

La disposición de los conceptos tiene cinco tipos: vertical, horizontal, en diagonal hacia arriba, diagonal hacia abajo.

Los conceptos se pueden cruzar al tener una palabra en común.

El tamaño de la zona de juegos, al igual que la disposición queda a libre disposición.

**Se solicita entrega jueves 25 de junio:**

1. Introducción (5%)
2. Explicación del juego (5%) – reglas de negocio
3. Diagrama y especificación del caso de uso del sistema (15%)
4. Diagrama de clases del sistema (15%)
5. Pseudocódigos de la lógica de posicionamiento de palabras (10%)
6. Especificación de los códigos desarrollados como Resultados (pantallas de la app y escenarios cubiertos en el desarrollo) (20%)
7. Conclusiones y Referencias(10%)
8. Anexo Código Fuente de la aplicación y evidencias de ejecución real (10%)
9. Video de la explicación del juego, **juego operativo,** explicando el código fuente (10%)

 Los equipos de trabajo se mantienen del Taller #1.

Un ejemplo se puede ver en https://www.crucigrama.org/index.php

Éxito!!