UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COSTA RICA

INGENIERÍA EN SISTEMAS

PROGRAMACION 1

PROYECTO PROGRAMADO

ANDRÉS JIMÉNEZ LEANDRO

DANIEL MURILLO RODRIGUEZ

SEDE SAN CARLOS, Junio, 2016

Tabla de Contenido

[Resumen ejecutivo III](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811389)

[Descripción IV](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811390)

[Abstract V](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811391)

[Objetivos VI](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811392)

[Objetivo general: VI](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811393)

[Objetivos específicos: VI](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811394)

[Introducción VII](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811395)

[Desarrollo VIII](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811396)

[Análisis de la solución IX](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811397)

[Resultados obtenidos X](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811398)

[Conclusiones XI](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811399)

[Recomendaciones XII](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811400)

[Cronograma de trabajo XIII](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811401)

[Referencias Bibliográficas XIV](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811402)

[Bitácora XV](file:///C:\Users\Daniel%20Rodriguez\Desktop\P-F-I-P.docx#_Toc445811403)

# Resumen ejecutivo

¿De qué se trata el proyecto?

El proyecto trata de crear un juego donde el usuario ingrese un nombre donde va ser corroborado mediante una candena de string para validar si la palabra ingresada es la correcta, si no la es la lógica del juego es decirle al usuario que esta ahorcado sino valida la palabra con el string

¿Cuáles aplicaciones fueron utilizadas para su realización?

* Se esta usando y fundamentando en java usando el IDE Netbeans.