Finales diciembre 2024

**Turno noche**

**9/12 19 a 21hs virtual**

**Link reunión**

Enlace de la videollamada: <https://meet.google.com/czm-vmhz-apn>

**13/12 21 a 23hs virtual**

**Link reunión**

Enlace de la videollamada: <https://meet.google.com/nqt-tpmc-gdg>

**16/12 19 a 21hs virtual**

**Link reunión**

Enlace de la videollamada: <https://meet.google.com/hfa-ecdp-gxc>

**20/12 21 a 23hs virtual**

**Link reunión**

Enlace de la videollamada: <https://meet.google.com/msk-xfzv-sst>

**Nota: aquellos alumnos que cursaron en cuatrimestres anteriores y no tienen campus, el classroom de entrega es**

<https://classroom.google.com/c/NzM1MTYwNzI0NTQw?cjc=2x6etms>

**Tema: JUEGO**

El trabajo practico de final se presenta de forma individual.

**Temas obligatorios**:

* 2 estructuras de repetición distintas **como mínimo**
* un array **como mínimo y/ o matriz**
* selector múltiple
* condicionales,
* conectivos lógicos,
* **uso de imágenes**

Se debe presentar el diagrama.

Solo se evaluarán los temas vistos en clase, se evalúa uso de estructuras vistas y presentación general del juego.

Se debe presentar el proyecto en un .zip, se subirá al campus como tarea, hasta 48hs antes de la fecha de final.

Los alumnos explicaran el ejercicio y tendrán que responder preguntas de la docente sobre su trabajo, si lo entregan antes 2 o 3 dias, las correcciones serán via campus donde se le indicara que deben si esta bien o si deben modificar algo

Nota: no se tomarán trabajos que utilicen POO, solo se evalúa lo visto en clase, estructuras básicas, NO usar ni ChatAt,ni Arraylist, no agregar librerías, solo swing para el joptionpane

Ejemplos de juegos para el final

1. Siete y medio humano vs maquina: controlar que las cartas no se repitan y mostrar las imágenes de las cartas
2. Black Jack humano vs maquina controlar que las cartas no se repitan y mostrar las imágenes de las cartas
3. Juego de dados: tipo generala, se debe elegir dados y volver a tirar, con arrays y matriz, no tipo craps
4. Juego de cartas con uno o varias jugadores: partes de truco, tipo juego de unos (acotar el juego y poner reglas, indicarlas al comienzo del juego)
5. Ahorcado (explicado como debe hacerse)

Usa un array para las palabras y una matriz para las letras

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| banana | moneda | minuto |  |  |

Palabras de 6 letras

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| b | a | n | a | n | a |
| m | o | n | e | d | a |
| m | i | n | u | t | o |

Matriz letras `363

Generar al azar las palabras y si vuelvo a jugar no deben repetirse las palabras

1. Quien es quien o personajes (explicado como debe hacerse)

Usa un array para los personajes y un array y una matriz para las caracterisicas (es mujer, tiene ojos azules, usa anteojos, etc), en el array esta la pregunta, en la matriz si/no a cada característica

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| pedro | Ana | pablo |  |  |

Personajes

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Es mujer? | Tiene ojos azules? | Usa anteojos? |  |  |

caracteristicas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| no | no | no |
| si | si | si |
| no | si | no |

Opciones

Generar al azar los personajes y si vuelvo a jugar no deben repetirse

Nota: se puede tener un menú con 2 o 3 juegos, donde uno de los juegos sea uno de los indicados, tener en cuenta que el código debe ser mas que para el tp2, tomar este como referrencia

Se muestran ejemplos en la última clase