

PRACTICA 2

MANUAL TECNICO



INTRODUCCION A LA
PROGRAMCION 1

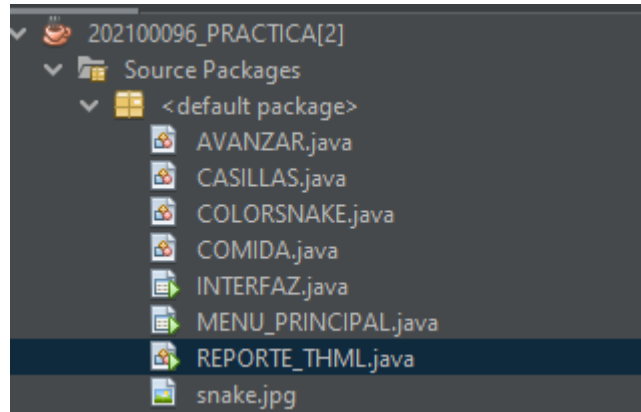
RIVER ANDERSON, ISMALEJ ROMAN

202100096

MANUAL TECNICO

JAVA CLASS Y JFRAME FORM

Java Class y JFrame Form Para la creación de la elaboración del Practica 2 se utilizaron clases como: Java Class esta clase permite la creación de objetos, datos y códigos que actúan sobre esos datos, por otro lado, tenemos la clase JFrame Form que nos permite crear diversas ventanas con posibilidad de diseñarlas, esta clase se encarga de interactuar con el usuario.



PUBLIC CLASS AVANZAR

En esta clase indicamos las diferentes variables como la comida, las casillas, la serpiente, la velocidad y el tamaño de la serpiente.

```
public class AVANZAR extends Thread {
```

PUBLIC VOID RUN

En esta clase nos encargamos de indicar la velocidad y el intervalo el cual la serpiente adquiere durante la trayectoria. Así mismo indicamos el intervalo de crecimiento de la serpiente en este caso será de 25.

```
public void run() {
```

PUBLIC VOID MOVER

En esta clase procedemos a indicar el movimiento de la serpiente, si va para arriba por ende las demás estarán en False, y así sucesivamente indicamos los movimientos.

```
public void moverArriba()
```

PUBLIC LASS COMIDA

En esta clase trabajamos lo que es la comida o fruta, indicamos el inicio de la fruta, el color de la fruta, así mismo indicamos la nueva ubicación de la serpiente.

```
public class COMIDA extends JPanel
```

PUBLIC CLASS COLORSNAKE

En esta clase indicamos el color de la serpiente, así mismo indicamos el color del cuerpo de la serpiente.

```
public class COLORSNAKE extends JPanel
```

PUBLIC CLASS CASILLAS

En esta clase indicamos los colores de las casillas así mismo damos a conocer el color de los bordes que están en el contorno.

```
public class CASILLAS extends JPanel
```