

Manual técnico Practica 1

Escalando

Paquetes

Practica 1: Contiene los elementos vitales de nuestra aplicación, la clase principal que es donde se gestiona tod para esta sencilla aplicaciòn.

Metodos

Clase Escalando

<u>void</u>	<u>Dado()</u> <u>Se encarga de generar valores aleatorio para la posicion del usuario, asi como las penalizaciones donde cae y si llega al maximo anular las otras</u>
<u>Void</u>	<u>Impresion (String lol2)</u> <u>Se encarga de la actualizacion en consola sobre lo que esta ocurriendo en el tablero, es decir las posiciones en la que el tablero se encuentra</u>
<u>Void</u>	<u>main(String args[])</u> <u>maneja la instancia del constructor de la clase.</u>
<u>Void</u>	<u>inicio())</u> <u>Maneja el menu inicial de la aplicación para la interaccion del usuario con en el juego</u>
<u>Void</u>	<u>juego()</u> <u>Se encarga de asministrar en si las volres del juego que se esta ejecutando y si hay un juego almacenado, asi como las gestiones de actulizarlo si se guarada, descarta</u>
<u>Void</u>	<u>penalizacion()</u> <u>Metodo que muestra las penalizacions del juego</u>