UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ

FACULTAD DE INGENIERÍA

“PROYECTO: PARED APLASTA CUBOS”

ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS “A”

PROFR. SILVIA LUZ VACA RAMIREZ

ALUMNO: EDUARDO MONTES HERNÁNDEZ

INTRODUCION



LEGADO DEL SISTEMA

AVANCE CON EL TIEMPO

PRIMER MES:

En el primer mes, lo que hice en el proyecto fue solamente la propuesta.

SEGUNDO MES:

En el segundo mes comence programando el contenedor y la portada del proyecto.

CUARTO MES:

A partir del cuarto mes empeze a avanzarle mas, programe el menú, tenia todas las funciones apuntadas en la libreta, solo me faltaba imprementarlas en el programa y asegurarme de que funcionaran bien. Programe el ambiente del juego y despues programé el movimiento del cubo junto con los giros del contenedor; agregue la funcion de los records, el tiempo, el nombre del jugador, todo esto en la segunda semana del mes.

Despues de terminar con las funciones basicas del juego comence haciendo la funcion juego, ademas tuve que crear la funcion para la caida de la pared, tambien la funcion para que se repitiera la caida de la pared cada vez que llegara abajo y el conteo de los puntos.

Al final solo nesecitaba indicar el timming de la caida de la pared, (esto me llevo 2 dias completos de programacion) una vez que diseñé la funcion solo me faltaba elaborar los manuales y la portada.

PROBLEMAS Y RESOLUCION

Fuera de todos los problemas comunes de sintaxis que se tienen siempre en los programas, el mayor problema que tuve fue con la funcion para calcular el timming de la caida de la pared, dado que si o hacia con un delay el movimiento del cubo se veia retrasado tambien y no se podia jugar, lo tuve que modificar poniendo un contador a la caida para que cada vez que llegara a un numero determinado caiga una posicion la pared, de esta manera el movimiento del cubo no se veia afectado.

CONCLUSION

El proyecto es una muy buena practica para fortalecer mucho el conocimiento de programacion estructurada, asi como el manejo de archivos, estructuras, arreglos multidimensionales y lo mas importante es el desarrollo de la capacidad del sentido logico para lograr programar la funcion “juego”.