

PROYECTO FINAL:
DEFINICIÓN DE CLASES Y
CRONOGRAMA.

VALENTINA BOTERO VIVAS

DOCENTE

AUGUSTO SALAZAR JIMENEZ

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

INFORMÁTICA II

8 DE JULIO DEL 2020

0.1. Clases:



Figura 1: Diagrama clases.

- Péndulo: Se va a trabajar con un péndulo simple, el cual será uno de los obstáculos en los niveles.
- Polea: Es el objetivo principal del juego, deberá verse si el peso que acumuló el jugador es suficiente para evitar que el peso fijo (según el nivel) llegue al piso.

- Magnético: Se utilizará fuerza magnética como un obstáculo más, proveniente de un cable (Se comporta como un imán) el cual lleva una corriente. Para que la interacción magnética exista depende de la distancia, es decir existe una franja en la que el jugador será atraído por la fuerza magnética.
- Personaje: El jugador podrá desplazarse hacia los lados, saltar y agacharse para lograr pasar por los obstáculos.
- Punto-seguro: Son banderas que permitirán cargar partidas.
- Niveles: Cada nivel tendrá diferentes tipos de superficies, es decir en algunas zonas existirá más o menos fricción y viscosidad.
- Tanto el registro de usuarios, como la carga de partidas se desarrollarán por medio de archivos de texto.

0.2. Cronograma:

CRONOGRAMA						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	7 → Definición de clases → Buscar Fondos de las ventanas	8 → Editar Fondos → Sprites personaje	9 → Ventanas por medio de interfaz → Botones	10 → Péndulo → Resortes	11 → Potea Movimiento	12 PRUEBAS
13 → Personaje	14 → Personaje → Pesos	15 NIVEL 1	16 PRUEBAS	17 → Magnético → Ventana ganador/ perdedor	18 NIVEL 2	19 PRUEBAS
20 NIVEL 3	21 PRUEBAS	22 → Registro → Validación Registro	23 → Cargar Partida	24 PRUEBAS	25	26

Figura 2: Cronograma.