



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA
FACULTAD DE INGENIERÍA



CONCEPTOS AVANZADOS DE PROGRAMACIÓN

INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

Profesor: Raymundo Cornejo García

Integrantes:

Javier Andres Tarango Fierro 329904

Ximena Romero Chavez 329898

Juan Daniel Villegas Terrazas 329545

Ricardo Corral Sánchez 329606

Luis Enrique Fernández Reza 329865

28/05/2019

INTRODUCCIÓN

Este proyecto consiste en un juego de rol basado en la toma de decisiones con una historia que se va narrando y desarrollando conforme el jugador vaya avanzando y eligiendo el camino que desea tomar.

La historia se desarrolla con una narrativa que se va desplegando sobre la consola, planteando distintos escenarios en los que el jugador tendrá que tomar una decisión para avanzar al siguiente. Cada decisión tiene una consecuencia y desenlaces distintos.

OBJETIVO

Nuestro objetivo es implementar los temas desarrollados durante las clases del curso dentro de un juego que así mismo sea entretenido para el jugador y le permita crear su propia aventura, siendo esta única para cada distinto jugador.

DESCRIPCIÓN (TEMAS DE CLASE QUE FUERON IMPLEMENTADOS)

Ejecución de programas

Utilizamos el manejo de memoria dinámica asignando un espacio de memoria a cierto objeto que encuentras durante la historia.

Subprogramas

Cada escenario distinto está en un distinto subprograma y entre estos se van llamando y pasándose parámetros.

Manejo de eventos y excepciones

Utilizamos excepciones para validar las entradas de datos y que no se introduzcan datos distintos a los solicitados.

Concurrencia

