

Nombre: Ana Luisa Ramirez Caceres ID: 1944
Proyecto Tase 02

Desarrollo, de programación inicial

1. Implementación de Autenticación:

- Para videojuegos: implementar formulario de nombres de jugadores desde el inicio antes que el menú.

1. Pantalla inicial: solicitar el nombre de los jugadores, (ej. 702).

2. Validación: NO permite nombres vacíos.

3. Almacenamiento: Guardar los nombres en variables.

4. Acceso al menú: Una vez autenticados, mostrar el menú principal del videojuego.

2. Desarrollo del Menú Principal:

- Para videojuegos: implementar menú con opciones (jugar, créditos, ranking configuración etc).

Form 1	Form 2
Menú Jugar Créditos Ranking configuración Salir	Tiempo: 000.00 Repetir siguiente saps ✓ 5 1 0 0 salir

- Este menú Lee la opción.
- Muestra el menú.
- Usa select case para las acciones.
- Repite hasta que el usuario elija 4 (salir).

Nombre: Ana Lisa Ramirez Carrera ID: 1944

3. Estructura de Datos

Para videojuegos: comprender el código proporcionado por el profesor, colocar flechas y describirlo que hace cada bloque de código. Realizar mejoras de interfaz y funciones en el código y que funcione.

Bloque A = Presenta el programa, define su inicio y prepara lo necesario para que el código pueda ejecutarse. ↻

Bloque B = Para corresponder a la declaración de variables, constantes o datos necesarios, Antes de ejecutar el programa. ○ ↻ INICIO

Bloque C = Para configurar matriz de movimiento. ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻

Bloque D = Para arrastrar las letras al espacio deseado y que este vacío. [Letra] → []

Bloque E = Es un evento para utilizar los espacios de la derecha. [Letra] ←

Bloque F = Evento para utilizar los espacios de lado izquierdo. ← [Letra]

Bloque G = Botón de verificación para formar palabras validas. → []

Bloque H = reemplaza palabras reales "perro" → "Gato" ○

Nombre: Ana Luisa Ramirez Curren ID: 1944

4. Documentación de Avance:

Actualizar en Word con:

1. Nuevas secciones de la fase 02
2. Capturas de pantalla de lo implementado.
3. Explicación de las decisiones técnicas tomadas para cada función del código.
4. Descripción de problemas encontrados y que soluciones aplicaron.

Punto NO. 3:

El objetivo era desarrollar un videojuego educativo en el que el jugador debe formar palabras correctas arrastrando letras hacia espacios vacíos.

- Permite al jugador interactuar de forma interactiva con el teclado visual de juego.
- Incrementa la jugabilidad gracias a la mecánica de arrastrar y soltar.
- se pueden añadir más palabras o niveles si modificar la lógica base.

Nombre: Ana Luisa Ramirez Caceres ID: 1944
Proyecto Tase 02

Desarrollo, de programación inicial

1. Implementación de Autenticación:

- Para videojuegos: implementar formulario de nombres de jugadores desde el inicio antes que el menú.

1. Pantalla inicial: solicitar el nombre de los jugadores, (ej. 702).

2. Validación: NO permite nombres vacíos.

3. Almacenamiento: Guardar los nombres en variables.

4. Acceso al menú: Una vez autenticados, mostrar el menú principal del videojuego.

2. Desarrollo del Menú Principal:

- Para videojuegos: implementar menú con opciones (jugar, créditos, ranking configuración etc).

Form 1	Form 2
Menú Jugar Créditos Ranking configuración Salir	Tiempo: 000.00 Repetir siguiente saps ✓ 5 la p e sal

- Este menú Lee la opción.
- Muestra el menú.
- Usa select case para las acciones.
- Repite hasta que el usuario elija 4 (salir).