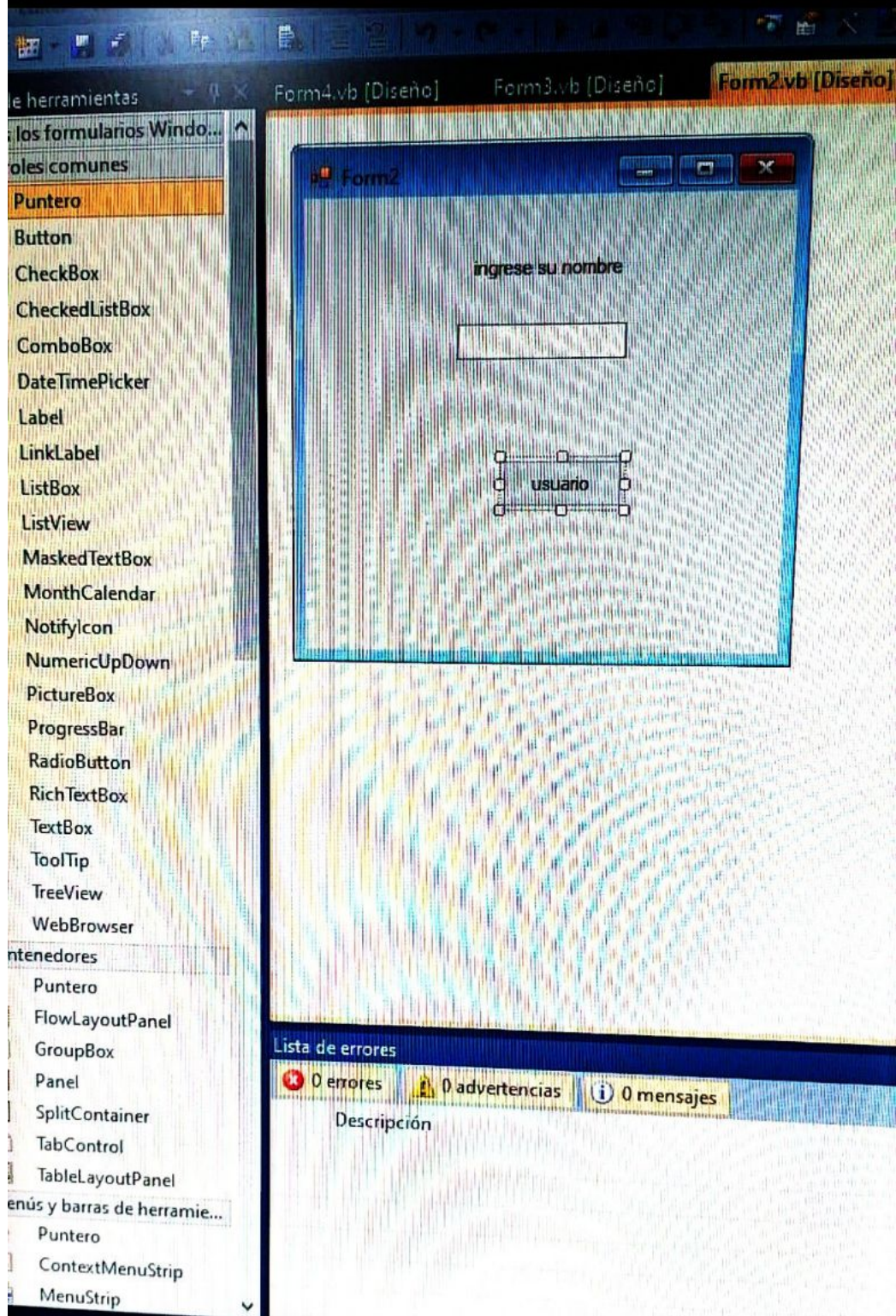


Lista de errores

0 errores 0 advertencias 0 mensajes

Descripción



los formularios Windo...

ntroles comunes

Puntero

Button

CheckBox

CheckedListBox

ComboBox

DateTimePicker

Label

LinkLabel

ListBox

ListView

MaskedTextBox

MonthCalendar

NotifyIcon

NumericUpDown

PictureBox

ProgressBar

RadioButton

RichTextBox

TextBox

ToolTip

TreeView

WebBrowser

ntenedores

Puntero

FlowLayoutPanel

GroupBox

Panel

SplitContainer

TabControl

TableLayoutPanel

nús y barras de herramie...

Puntero

ContextMenuStrip

MenuStrip

jugador 1

button 1

jugador 1 Lucia

jugador 2 isabel

tiempo 2 00

regresar a menu

punteo

Lista de errores

0 errores

0 advertencias

0 mensajes

Descripción

de herramientas

los formularios Windows

controles comunes

Puntero

- Button
- CheckBox
- CheckedListBox
- ComboBox
- DateTimePicker
- Label
- LinkLabel
- ListBox
- ListView
- MaskedTextBox
- MonthCalendar
- NotifyIcon
- NumericUpDown
- PictureBox
- ProgressBar
- RadioButton
- RichTextBox
- TextBox
- ToolTip
- TreeView
- WebBrowser

Contenedores

- Puntero
- FlowLayoutPanel
- GroupBox
- Panel
- SplitContainer
- TabControl
- TableLayoutPanel

Menús y barras de herramie...

- Puntero
- ContextMenuStrip
- MenuStrip

Form4.vb [Diseño] X Form3.vb [Diseño] Form2.vb [Diseño]

Form4

ranking	punteo
1) lucia	22
2) isabel	20
3) sharon	19
4) adriana	17

salir

ingrese al menu

Lista de errores

0 errores 0 advertencias 0 mensajes

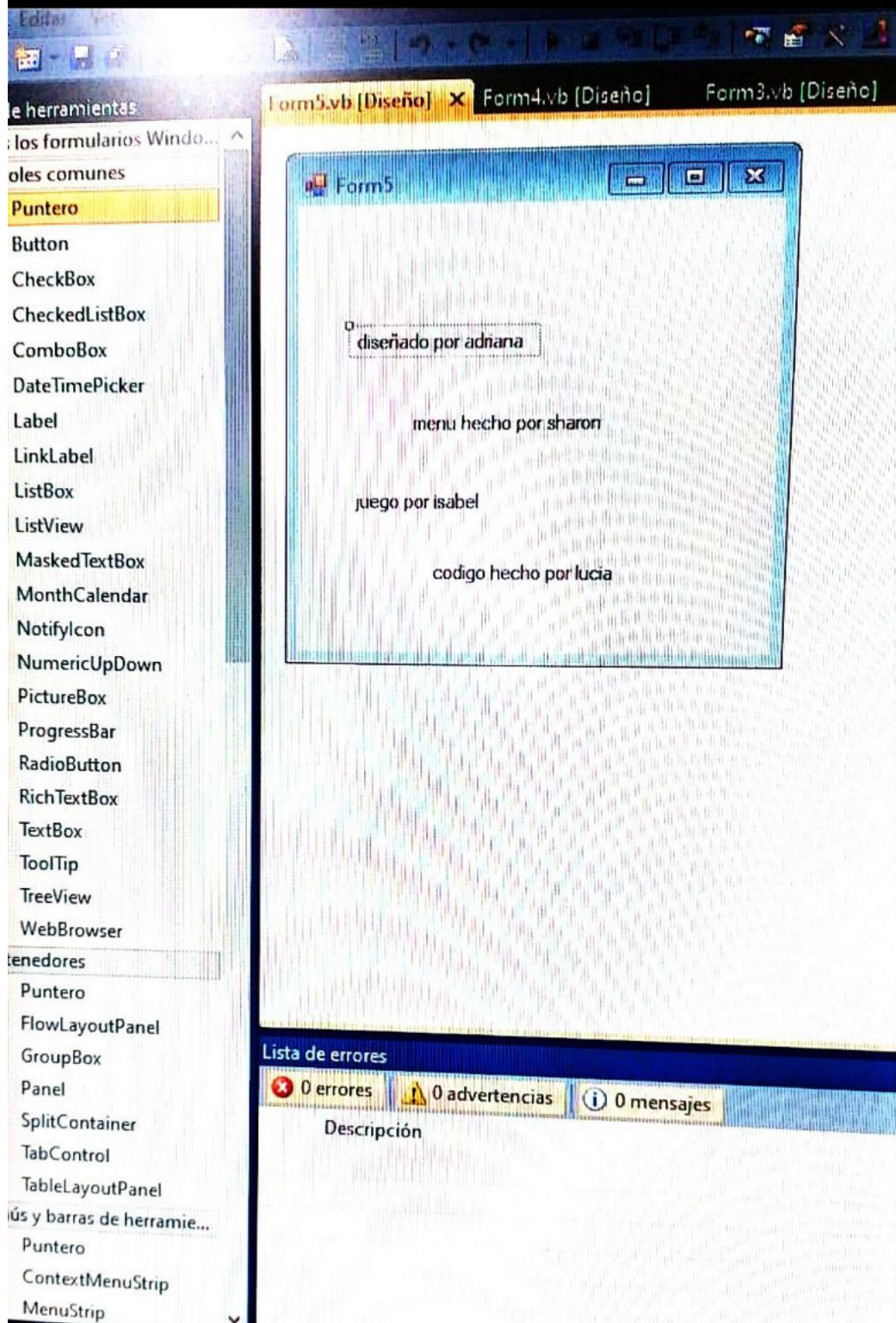
Descripción

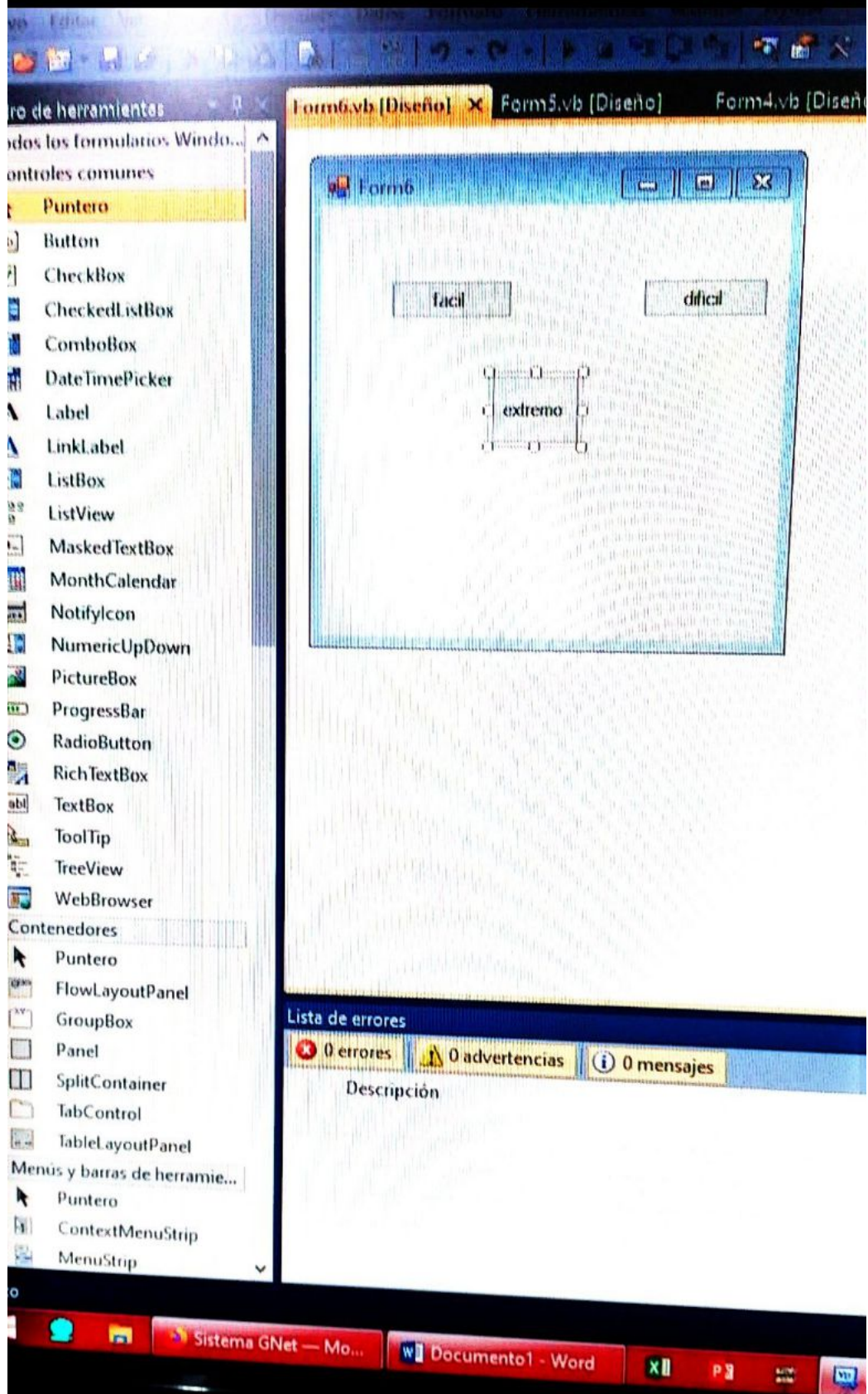
to

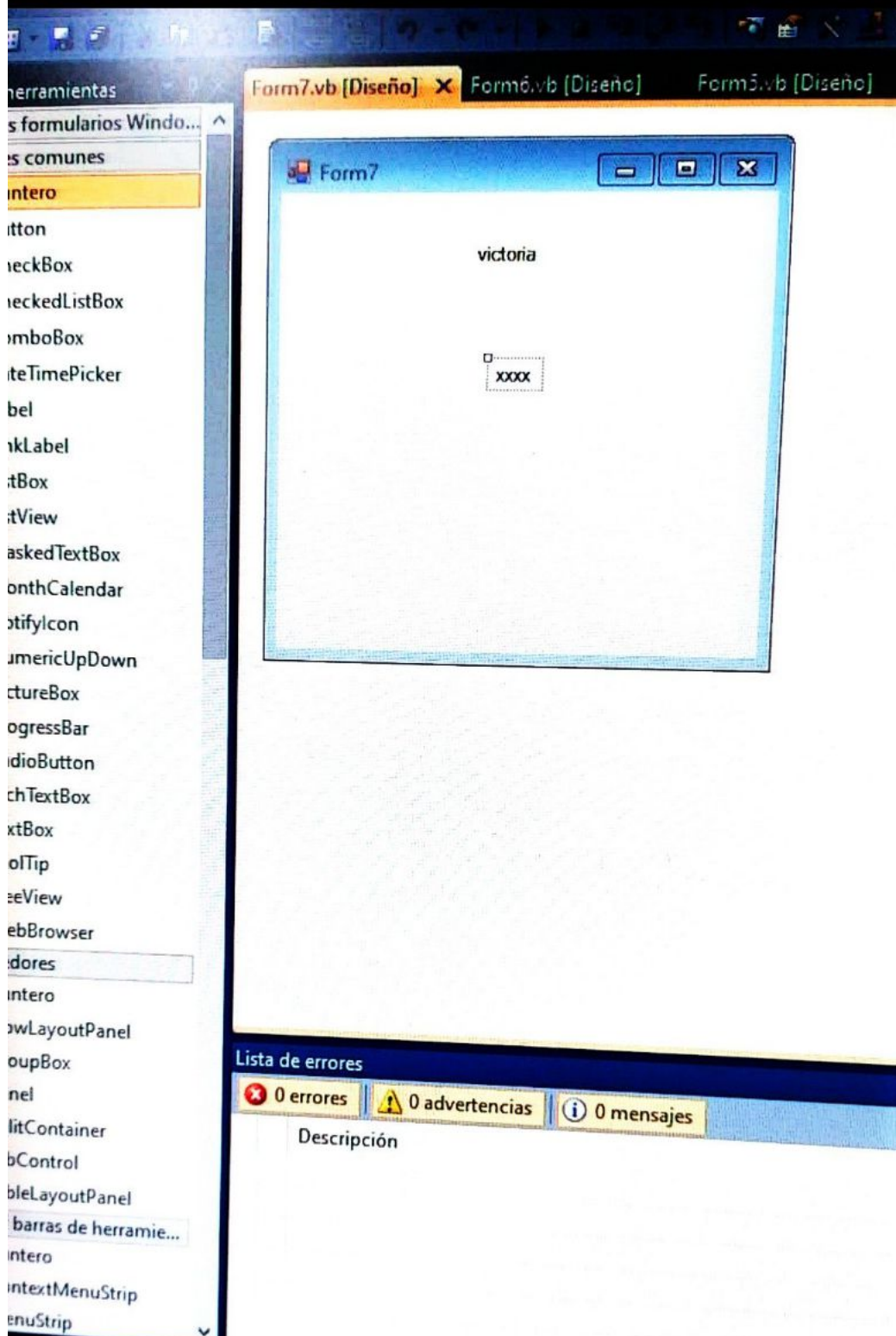
Sistema GNet — Mo...

Documento1 - Word

X P ACTU...







Sistemas Proyecto 1

2) Código del Juego en Visual Basic sobre Totito.

Diseño del juego:

Visual Basic form for the game. It includes labels for player names (Jugador 1, Jugador 2), scores (Puntos), and a 3x3 grid for the game board. There are buttons for 'Reiniciar' and 'Salir'.

Sirve para definir variables del juego.

Sirve para poner el tiempo más actualizado

```
Public Class Form1
    Variables del juego
    Dim puntosX As Integer = 100
    Dim puntosO As Integer = 100
    Dim tiempoRestante As Integer = 120 * 2
    Dim turno As Char = "X"
    Dim tablero(8) As Char ' 9 casillas (0-8)
```

```
    ' Inicializar el juego
    Private Sub Form1_Load(sender As Object, e As EventArgs) Handles MyBase.Load
        ReiniciarJuego()
        Timer1.Interval = 1000 ' 1 segundo
        Timer1.Start()
    End Sub
```

```
    ' Reiniciar el juego
    Sub ReiniciarJuego()
        LimpiarTablero()
        For i As Integer = 0 To 8
            tablero(i) = " "
        Next
        PictureBox1.Image = Nothing
    End Sub
```

```
    ' Restablecer valores
    tiempoRestante = 120
    turno = "X"
    ActualizarPuntos()
    ActualizarTiempo()
    ActualizarTurno()
    End Sub
```

```
    ' Actualizar contador de puntos
    Sub ActualizarPuntos()
        lblJugadorX.Text = "Jugador X: " & puntosX
        lblJugadorO.Text = "Jugador O: " & puntosO
    End Sub
```

```
    ' Actualizar contador de tiempo
    Sub ActualizarTiempo()
        Dim minutos As Integer = tiempoRestante / 60
        Dim segundos As Integer = tiempoRestante Mod 60
        lblTiempo.Text = "Tiempo: " & minutos.ToString("00") & ":" & segundos.ToString("00")
    End Sub
```

```
    ' Actualizar indicador de turno
    Sub ActualizarTurno()
        lblTurno.Text = "Turno: " & turno
    End Sub
```

```
    ' Temporizador principal
    Private Sub Timer1_Tick(sender As Object, e As EventArgs) Handles Timer1.Tick
```

```
        Actualizar tiempo
        tiempoRestante -= 1
        ActualizarTiempo()
```

```
        ' Reducir puntos cada 20 segundos
        If tiempoRestante Mod 20 = 0 Then
            puntosX -= 5
            puntosO -= 5
            ActualizarPuntos()
        End If

        ' Fin del juego
        If tiempoRestante <= 0 Then
            Timer1.Stop()
            MessageBox.Show("Tiempo agotado! El juego ha terminado.")
        End If
```

```
        ' Jugador hace un movimiento
        Private Sub PictureBox_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles PictureBox1.Click, PictureBox2.Click, PictureBox3.Click, PictureBox4.Click, PictureBox5.Click, PictureBox6.Click, PictureBox7.Click, PictureBox8.Click, PictureBox9.Click
```

```
            Dim pb As PictureBox = CType(sender, PictureBox)
            Dim index As Integer = CInt(pb.Name.Substring(10)) - 1 ' Obtener índice (0-8)
```

```
            ' Verificar si la casilla está vacía
            If tablero(index) = " " Then
                DibujarXoO()
                If turno = "X" Then
                    pb.Image = My.Resources.X
                    Necesitaras una imagen X
                    tablero(index) = "X"
                    puntosX += 5 ' Sumar puntos por movimiento
                Else
                    pb.Image = My.Resources.O
                    Necesitaras una imagen O
                    tablero(index) = "O"
                    puntosO += 5 ' Sumar puntos por movimiento
                End If
```

```
            ' Verificar si hay ganador
            If VerificarGanador() Then
                Timer1.Stop()
                MessageBox.Show("¡Jugador " & turno & " gana!")
            End If
```

```
            ' Si turno = "X" Then
            puntosX += 20 ' Bonus por ganar
```

Sirve para producir puntos cada 20 segundos

esta sirve para que el jugador haga un movimiento

esta sirve para verificar la casilla si está vacía.

esta sirve para verificar si hay ganador.

```
        Else
            puntosO += 20 ' Bonus por ganar
        End If
        ActualizarPuntos()
        Return
    End If

    ' Cambiar turno
    turno = If turno = "X" Then "O" Else "X"
    ActualizarTurno()
    ActualizarPuntos()
    End Sub
```

```
    ' Verificar si hay un ganador
    Function VerificarGanador() As Boolean
        Combinaciones ganadoras
        Dim lineas() As Integer = {
            0, 1, 2, ' Fila 1
            3, 4, 5, ' Fila 2
            6, 7, 8, ' Fila 3
            0, 3, 6, ' Columna 1
            1, 4, 7, ' Columna 2
            2, 5, 8, ' Columna 3
            0, 4, 8, ' Diagonal 1
            2, 4, 6, ' Diagonal 2
```

```
        For i As Integer = 0 To 7
            Dim a As Integer = lineas(i) * 3
            Dim b As Integer = lineas(i) * 3 + 1
            Dim c As Integer = lineas(i) * 3 + 2

            If tablero(a) <= " " AndAlso tablero(b) = tablero(a) AndAlso tablero(c) = tablero(a) Then
                Return True
            End If
        Next
        Return False
    End Function
```

```
    ' Botón reiniciar
    Private Sub btnReiniciar_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnReiniciar.Click
        ReiniciarJuego()
    End Sub
```

```
    ' Botón salir
    Private Sub btnSalir_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnSalir.Click
        Me.Close()
    End Sub
End Class
```

este ayuda para colocar un botón para poder salir del juego.

esto sirve para poner el temporizador al juego.