

## Lenguajes Electrónicos

### Ejercicio 11 - Un juego de acción.



En este ejercicio se usará algunos elementos nuevos y otros que se conocieron en ejercicios anteriores.

El programa muestra como el fuente se encuentra dentro de la carpeta de recursos del Tutor C.

Luego de leer las características del Juego Comando 1,9 y haber probado el juego con el objetivo de entender su funcionamiento desde el punto de vista del programador:

Se pide

- Crear un programa similar. A diferencia de los ejercicios anteriores, este se debe caracterizar por su dinamismo, tratando en lo posible de superar el programa modelo.
- Es responsabilidad del programador lograr que el programa sea estable.
- Agregar el copyright con el nombre completo del o los diseñadores.
- Asociar al ejecutable de cada programa un **ICONO TRANSPARENTE** de producción propia.
- Crear para su distribución, un instalador del programa.
- Crear un ZIP para su distribución como portable.

No olvide probar su programa fuera del ambiente de **Builder**, para asegurarse de su correcto funcionamiento.

**Este trabajo será calificado de acuerdo al funcionamiento del mismo y el cuidado en la presentación de su pantalla.**

Entregar al docente durante la clase por medio de FTP, **el ZIP con el portable** y los archivos necesarios para su funcionamiento. El ZIP debe tener un nombre que identifique a los propietarios. No olvide el copyright. **La prueba del instalador del programa** se deberá hacer en la máquina del alumno o en alguna de las disponibles pertenecientes al laboratorio.