

Lenguajes Electrónicos

Ejercicio 4

Se pide realizar el juego de dados cuyo ejemplo es presentado en la sección Programas de Ejemplo.

Es conveniente que previamente se analice los recursos (Videos, imágenes, sonidos, etc.) que serán necesarios para la creación del programa.

Si bien en la carpeta Recursos se dispone de los archivos que se utilizo en la creación del ejemplo, se espera que el programa que presentará el alumno contenga nuevos recursos que demuestren creatividad.

También será necesario que se disponga en la máquina que se desarrolla el proyecto, de programas editores de sonido, imágenes y video. De no contar con dichos programas, el docente le podrá sugerir algunos.

Se pide además corregir la lógica del programa para que el jugador no pueda realizar “trampa” cambiando el monto de sus fichas durante el juego (por ejemplo guardar en algunos Edit invisibles, una copia de la cantidad de fichas del jugador y de la maquina y que cada vez que se presione el botón de Tirar dados se verifique, se advierta al jugador y se corrija el valor por el verdadero. Cuando pierde la máquina no se le descuenta lo que gana el jugador, además la máquina tiene crédito indefinido, solucione estas fallas.

Crear un archivo de ayuda con las reglas del juego.

Agregar el copyright con el nombre completo del o los diseñadores.

Asociar al ejecutable del programa un **ICONO TRANSPARENTE** de producción propia.

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, una carpeta con el ejecutable del programa y los archivos necesarios para su funcionamiento. La carpeta debe tener un nombre que identifique a los propietarios. No olvide el copyright.

