

# Videojuego de Entretenimiento

Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba

**Autor:** Garzón, Sergio Gabriel

## Resumen

Se desarrolla una aplicación de entretenimiento creada en el lenguaje de programación “Java”, consiste en un videojuego, el cual el usuario es interprete del manejo de un avión de combate, dirigiendo el mismo con fines estratégicos para contrarrestar los ataques de los demás aviones enemigos presentes en el transcurso del juego.

## Introducción

En la actualidad existen diversos tipos de videojuegos creados por grandes empresas en el mundo pertenecientes al ámbito de la programación y el diseño gráfico, que tienen el fin de entretener a los usuarios en sus momentos libres, por ello se ha desarrollado un juego a partir del lenguaje java; tal lenguaje es utilizado por muchos usuarios programadores en el mundo, que realizan diversas aplicaciones y tales aplicaciones difieren su utilidad.

## Elementos de Trabajo y Metodología

Actualmente existen diversos tipos de genero para videojuegos, estos pueden ser: Estratégicos, aventureros, musicales, de deporte, de combate y demás. El genero del videojuego que se presenta es “disparo”. La metodología implementada para su creación consta de dos partes:

➤ **Estudio del lenguaje de programación:** Como primera instancia se han realizado estudios de los componentes que se requieren para la programación del mismo. El lenguaje Java, nos proporciona distintas herramientas

para cumplir con el objetivo propuesto, entre ellas tenemos diseño de interfaz grafica de usuario, estructuras de datos, librerías y demás.

➤ **Estudio del mercado de videojuegos para teléfonos móviles:** Muchos videojuegos para teléfonos móviles son programados en la plataforma de Java, es fundamental conocer las características por las cuales java se aplica a la telefonía móvil, ya que existen las herramientas disponibles para realizar los mismos, aparecen también librerías y demás clases para implementar aplicaciones java J2ME.

La estructura de datos implementada para realizar el movimiento de los aviones durante el transcurso del juego fueron hilos (en ingles **Thread**), tales hilos se implementan mediante métodos y estados.



## Resultado

