

**Universidad de Puerto Rico**  
**Recinto Universitario de Mayagüez**

**ICOM 4015: Programación Avanzada**

**Primer Proyecto de Programación**  
**Screensaver de Mayagüez 2010**

Fecha de entrega: 3 de octubre de 2008 11:59PM

En este proyecto trabajarás individualmente. El objetivo del proyecto es diseñar un protector de pantallas o “screensaver” alusivo a los Juegos Centroamericanos y del Caribe a celebrarse en Mayagüez en agosto del 2010. Debes desarrollar dos versiones del screensaver; una que corra como una aplicación “stand-alone” y otra que corra como un applet en un browser de Internet como Firefox o Internet Explorer.

Un screensaver típico dibuja o mueve objetos repetitivamente en una pantalla oscura y en lugares aleatorios mientras la computadora permanece inactiva. Cada estudiante deberá diseñar un screensaver original con motivo del evento deportivo utilizando como inspiración los logotipos que ya se han diseñado y que puedes conseguir en diversos lugares en la Internet como [www.mayaguez2010.com](http://www.mayaguez2010.com).

El screensaver Mayagüez 2010 debe cumplir con los siguientes requerimientos mínimos:

- La versión básica no requiere detección automática de actividad en la computadora para activarse. Se activa/desactiva cuando corre/termina la aplicación.
- La versión stand-alone debe abrir una nueva ventana gráfica de tamaño máximo o “full-screen” donde serán dibujados todos los objetos
- La versión applet debe dibujar los objetos en un recuadro dentro de una página web de forma que se puedan colocar varios ejemplos de screensavers en la misma página web.
- Debe dibujar/mover por lo menos dos objetos gráficos diferentes.
- Los objetos deben ser dibujados por un tiempo breve en lugares aleatorios de la pantalla.
- Por lo menos uno de los objetos debe ser una versión original del logotipo Mayagüez 2010 dibujada utilizando la librería Swing para dibujar objetos Geométricos y siguiendo los ejemplos del libro de texto.
- No debe dejar objetos dibujados en el mismo lugar por lapsos de tiempo largos
- Los objetos no pueden estar limitados a imágenes pre-dibujadas o copiadas de imágenes creadas por otras personas.

Los objetos deben ser dibujados apropiadamente cuando la ventana sea movida o su tamaño cambie utilizando los métodos de la clase JComponent de Java 6.