



REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419

Número 60
2018, mar.-abr.

REVISTA INFORMÁTICO-TECNOLÓGICA DE LA FAMILIA
REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

MÉTRICAS DE SOFTWARE | SOFTWARE METRICS. - PÁG. 8

**LA INGENIERÍA DE SOFTWARE PARA LA CREACIÓN
DE APLICACIONES DE CALIDAD. - PÁG. 10**

El Colectivo

Directora

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu

Editor Jefe

Dr.C. Carlos López López
carlos.lopez@vcl.jovenclub.cu

Editores

Dr.C. Aniano Díaz Bombino
anianoa.diaz@vcl.jovenclub.cu

Lic. Bernardo Herrera Pérez
bernardo@mtz.jovenclub.cu

MSc. Lisbet Vallés Bravo
lisbet@ssp.jovenclub.cu

MSc.Yonaika Pérez Cabrera
yonaiika.perez@mtz.jovenclub.cu

Lic. Yuri La Rosa Martínez
yuri.larosa@mtz.jovenclub.cu

Yunesky Rodríguez Álvarez
yunesky.rodriguez@mtz.jovenclub.cu

Correctora

MSc. Olga Lidia Cabrera López
olgal.cabrera@vcl.jovenclub.cu

Edición de imágenes y diseño

DI. Carlos Vázquez Aguilar
carlos.vazquez@jovenclub.cu
Yudit Álvarez Calderón
yudit@myb.jovenclub.cu

Maquetación

DI. Carlos Vázquez Aguilar
carlos.vazquez@jovenclub.cu
MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu

Traductor

Lic. Yuri La Rosa Martínez
yuri.larosa@mtz.jovenclub.cu

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal <http://www.revista.jovenclub.cu>

Llámenos a los siguientes teléfonos en los horarios de 9:00 a.m. a 5:00 p.m., de Lunes a Viernes:

Dirección: 53 45-912239

Producción: 537-8306097

Dirección Postal:

Dirección Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica.
Calle 13 N.º 456 entre E y F, Vedado,
municipio Plaza de la Revolución, La Habana, Cuba

RNPS 2163 / ISSN 1995-9419

EDITORIAL



El pasado 24 de marzo finalizó en La Habana la XVII edición de la Convención y Feria Internacional Informática 2018 luego de cinco largas jornadas dedicadas a debatir asuntos vinculados a las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Dicha cita, que agrupó a más de mil 800 delegados de 27 países, sirvió como plataforma para mostrar los más recientes avances de las empresas cubanas en el sector de las tecnologías y la creación de software informáticos. Asimismo, reunió a académicos, empresarios e investigadores para debatir sobre los retos y las tendencias actuales de la sociedad de la información. «El simposio fue todo un éxito y contribuyó de manera positiva al proceso de informatización de la sociedad cubana», según palabras del Viceministro de las Comunicaciones Wilfredo González (Cubadebate).

Tino estuvo presente desde la delegación de Los Joven Club de Computación y Electrónica en dicho evento, por lo que en la sección El vocero les tenemos una propuesta sobre el mismo. Por su parte El escritorio nos invita a pensar en la calidad del software desde dos puntos de vista diferentes.

Para los «cacharreros» interesados en la electrónica Tino les propone en El taller un artículo con el procedimiento a seguir para detectar elementos en cortocircuito en componentes de montaje superficial. Por su parte El navegador les propone cinco sitios muy interesantes de la red nacional cubana.

Sin más, llegue a ustedes el número 60 de Tino con propuestas variadas y atractivas, que esperamos les resulten interesantes e instructivas.

Recuerde que siempre estamos a su alcance mediante el correo electrónico revistatino@jovenclub.cu desde el cual esperamos por sus opiniones.

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
Directora de la Revista TINO





SUMARIO

X-MÓVIL 04

¿CÓMO SALVAR LOS CONTACTOS DEL TELÉFONO ANDROIDE EN LA COMPUTADORA? •— 4

GRABADORA DE LLAMADAS EN EL TELÉFONO **ANDROID** | **CALL RECORDER ON YOUR ANDROID** •— 4

CÓMO RECUPERAR MENSAJES ELIMINADOS EN **ANDROID** | **HOW TO RECOVER DELETED MESSAGES ON ANDROID** •—5

Z-DEVICE TEST PARA DETECTAR SI EL MÓVIL ESTÁ ROTO | **Z-DEVICE TEST TO DETECT IF THE PHONE IS BROKEN** •—5

EL VOCERO 06

MINISTRO DE COMUNICACIONES VISITA JOVEN CLUB | **MINISTER OF COMMUNICATIONS VISITS JOVEN CLUB** •— 6

XVII CONVENCION Y FERIA INTERNACIONAL INFORMÁTICA 2018 •— 7

EL ESCRITORIO 08

MÉTRICAS DE SOFTWARE | **SOFTWARE METRICS** •— 8

LA INGENIERÍA DE SOFTWARE PARA LA CREACIÓN DE APLICACIONES DE CALIDAD •— 10

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 14

EL DR.C. CARLOS GONZÁLEZ TARDÓN NOS HABLA SOBRE **INFORMÁTICA 2018** Y LOS VIDEOJUEGOS •— 14

CHISTES GRÁFICOS •— 15

EL TALLER 16

TÉCNICA PARA ENCONTRAR COMPONENTES **SMD** EN CORTOCIRCUITO •— 16

EL NIVEL 18

JUGANDO CON POCIONES EN **BUBBLE WITCH SAGA** | **PLAYING WITH POTIONS IN BUBBLE WITCH SAGA** •— 18

EL CONSEJERO 20

ERROR EN PUERTOS **USB** | **ERROR IN USB PORTS** •— 20

¿CÓMO INSTALAR **SEGURMÁTICA ANTIVIRUS** EN **SERVICE PACK 1** Y **SERVICE PACK 2**? •— 20

FORMATEAR MEMORIA **USB** FALSA A SU TAMAÑO DE ALMACENAMIENTO REAL •— 21

OCULTA EL CUADRO DE BÚSQUEDA DE **CORTANA** | **HIDE THE CORTANA SEARCH BOX** •— 21

LA RED SOCIAL 22

DESDE EL LENTE LITERARIO UNA MIRADA A **FALSARIA** | **FROM THE LITERARY LENS A LOOK TO FALSARIA**

EL NAVEGADOR 24

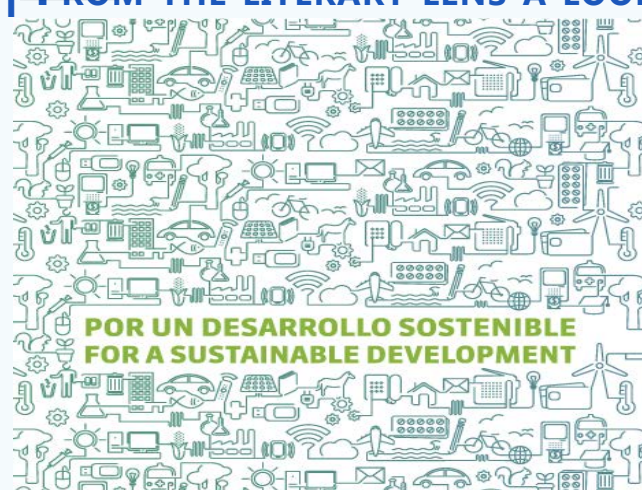
LA BASE •— 24

CIRCUBA •— 24

REPASADOR EN LÍNEA •— 25

PORTAL DE EDITORIAL UNIVERSITARIA •— 25

ENTUMOVIL •— 25



**POR UN DESARROLLO SOSTENIBLE
FOR A SUSTAINABLE DEVELOPMENT**

Informática
XVII CONVENCION Y FERIA INTERNACIONAL
17TH INTERNATIONAL CONVENTION AND FAIR 2018

JUGANDO CON POCIONES EN BUBBLE WITCH SAGA | PLAYING WITH POTIONS IN BUBBLE WITCH SAGA Autor: Daphne del C. García Abel / daphne.garcia@scu.jovencub.cl

Resumen: Este artículo hace referencia a uno de los juegos más populares de la empresa de videojuegos King. Se refiere a Bubble Witch Saga, el mismo presenta diferentes versiones que han logrado establecerse en la preferencia del usuario.

Abstract: This article refers to one of the most popular games of the video game company King. Refers to Bubble Witch Saga, it presents different versions that have been established in the user's preference.

Palabras claves: videojuegos, juegos on-line, acción. Bubble Witch Saga

Key words: Video games, online games, action

Son diversas las empresas que han logrado imponerse en el competitivo mundo de los videojuegos y han quedado establecidas en lograr la preferencia del usuario. Una de las más relevantes es King, la cual, por lo que reconocen estadísticas de la empresa, ha logrado establecer unos 200 juegos en la preferencia de los usuarios de todo el mundo, siendo Candy Crush uno de los más conocidos y jugados por estos.

Pero pocos conocen que el primer juego que lanzó al mercado esta empresa fue Bubble Witch Saga, que fue lanzado en el año 2011, aunque la primera versión no alcanzó la popularidad de la segunda versión lanzada en el 2014, para los que aventuran que nunca segundas partes fueron buenas...

Pero ¿en qué consiste su trama y por qué se encuentra en la preferencia de los usuarios? Conozcamos un poco de este entretenido juego.

Desarrollo

A grandes rasgos la trama se basa en la historia de Stella, una brujita buena que tiene que derrotar a la malvada bruja Morgana y como armas posee una serie de burbujas que son arrojadas para explotar las defensas de la malvada bruja.

Aunque este es el objetivo fundamental cada nivel tiene niveles propios como:

- Despejar el techo de todas las burbujas para seguir avanzando.
- Derrotar las réplicas de la bruja Morgana atacando directamente al escudo de esta.
- Liberar a los fantasmas.
- Lograr como mínimo una de las tres estrellas, alcanzadas por la cantidad de puntos alcanzadas a través de las burbujas disparadas y las que caen en los calderos, que tienen diferentes puntuaciones.

Para lograr esto el jugador debe lanzar las burbujas, entrelazando 3 burbujas del mismo color para que exploten o caigan en los calderos que se encuentran debajo con diferentes puntuaciones, que contribuyan a alcanzar la puntuación necesaria para lograr los objetivos de las estrellas.

En este juego, los usuarios avanzarán por un mapa similar al de Candy Crush Saga, por lo que se podría ver las similitudes con otros juegos de su empresa creadora, siendo otra las opciones de premios de comodines que puedan hacer el juego más fácil y la opción de conectarse y compartir los resultados con amigos de Facebook. En la tercera entrega los jugadores tendrán que rescatar a animales mágicos que han sido encerrados dentro de burbujas de colores. El malvado gato Wilbur los ha encerrado ahí y está planeando convertirse en el mago más poderoso de todos los tiempos. Y nuestra bruja buena, debe de detenerlo.

Elementos Negativos.

La primera versión realmente era bastante estática, los objetivos no eran tan variados como en la segunda versión, los escenarios y la presentación realmente dejaban bastante que desear, no motivaban al jugador a seguir pues se aburría rápidamente y no planteaban un desafío real para el intelecto del jugador.



Figura 1. AprendeClick 2.0

Elementos Positivos.

Como dije al principio en este caso segunda y tercera partes resultaron mucho mejor que la primera. Se logró integrar un diseño visual atractivo, con objetivos variados y realizables, aunque en muchos casos el jugador debe tener habilidades de adaptación suficientes para vencer los objetivos.

Este tipo de juego nos recuerdan las historias de terror que nos contaban de niños, la clásica batalla del bien contra el mal, representada por la antagónica figura de una malvada bruja, además el nombre de Morgana no nos es ajeno si recordamos la historia de Arturo y su mesa redonda de caballeros, siendo Morgana la eterna enemiga del mago Merlín.

Conclusiones

Es un juego que pone de manifiesto las habilidades del jugador para crear una estrategia de ataque que le permita avanzar por el mapa repeliendo a la bruja Morgana, no es solo arrojar burbujas. Un ameno y atractivo diseño visual conjugado a una historia de brujas bastante conocida, de veras logra transportar al usuario a esa crucial batalla.

Referencias Bibliográficas:

Rosso Raúl 2017. Se filtra el nuevo Bubble Witch Saga 3 para Android. Recuperado el 13 de abril 2017. Desde: <http://blog.uptodown.com/bubble-witch-saga-3-wilbur-apk/>

Joven Club ofrece a personas naturales y jurídicas

SERVICIO DE ASISTENCIA INFORMÁTICA

llegando hasta el domicilio del cliente



Contrate el Servicio en:


Joven Club