

# Proyecto Programado #2

Estudiante: Antony Campbell Ortega

Profesor: Cristian Campos Agüero

Curso: Taller de Programación

Grupo: 61

Manual de usuario:

Descripción del problema:

Tetris es un videojuego de tipo rompecabezas en el que el objetivo principal es organizar correctamente una serie de piezas geométricas que caen desde la parte superior de la pantalla. Estas piezas, llamadas tetrominós, están compuestas por cuatro bloques cuadrados unidos en diferentes formas.

Diseño del programa:

Se decidió por un diseño modularizado del programa, se intentó de gran manera dividir los problemas enfrentados, se utilizaron algoritmos como el “contarDigitos()”, “contarCaracteres(texto)” o “largoLista()” para verificar la cantidad de elementos de dichos datos.

Ademas el diseño de ventanas individuales me pareció la forma mas optima respecto a orden de código y sucesos

Librerías usadas:

Se hizo uso de las librerías random, para poder seleccionar de forma aleatoria los tetrominos, también de Tkinter, Pill y Os

La librería mas extraña es Os, lo utilice para borrar archivos a la hora de cerrar ventanas

Análisis de resultados:

No alcance las mayoría de propuestas que tenia para este proyecto, quedo sin terminar y con partes realizadas con prisa, tenía muchísimas ganas de entregar un gran trabajo, pero no pude

## Conclusiones:

En el estado que entrego este proyecto, me encuentro bastante decepcionado, puse mucho tiempo y empeño, pero no lo pude entregar completo en el tiempo establecido.

Sin duda siento que es una gran caída por mi parte, pero no pienso rendirme, aún hay puntos por luchar y una carrera por sacar. Aun que no me gusta el estado del proyecto siento que tuvo el potencial de ser un gran trabajo y eso me causa orgullo, saber que fui capaz de realizar algo como esto.