



Proyecto Tercer Tercio. Buscaminas. Grupo 13.



La profesora Petra quiere jugar buscaminas y para ello convoca a sus estudiantes para que le presenten el juego de buscaminas como a ella le gusta:

- El programa debe preguntar el tamaño del tablero de juego. El tablero puede ser rectangular.
- El programa debe preguntar la cantidad de minas.
- Las minas se deben ubicar al azar en el tablero.
- El programa debe preguntar al comenzar el juego, el número de jugadas que se quieren realizar. Si al terminar el número de jugadas no se encontró una mina, entonces el jugador gana.
- En cada jugada el programa debe preguntar la posición de la jugada (fila, columna).
- Si en una jugada el jugador elige una posición con una mina, entonces el jugador pierde y se acaba el juego.
- El programa debe mostrar el tablero si el jugador lo pide después de cada jugada. Sin mostrar las minas.
- Al finalizar el programa debe guardar en un archivo el tablero en su estado final al terminar el juego.

Reglas del juego

1. Trabajo en parejas.
2. Fecha de entrega final: **viernes 27 de noviembre**.
3. Entregas de avance semanales, cada viernes, con las entregas así:
 - 3.1 Entrega del tablero inicializado con las minas en las posiciones generadas al azar.
 - 3.2 Entrega del tablero de juego completo con minas y valores correspondientes.
 - 3.3 Entrega del juego en funcionamiento, primera versión.
 - 3.4 Entrega del juego en funcionamiento cumpliendo con todos los requerimientos dados.

Se esperan entonces tres entregas de avance y la entrega final. Cada entrega debe acompañarse de un documento donde digan qué funciones se están incluyendo en la entrega. **Si no se hacen las tres entregas parciales, no se recibirá el proyecto final**. Estas entregas se deben hacer en Moodle viernes máximo 11:30 pm.

4. El programa debe estar escrito con funciones y todas las funciones deben estar debidamente documentadas. Usar docstring. Se evaluará la escritura de un código limpio, ordenado, con uso de nombres de variables y de funciones significativos.
5. No se trata de copiar el código de algún juego ya desarrollado y que se encuentre en internet. No se pide entorno gráfico, ni el manejo de ninguna librería que no se haya estudiado en el curso. Cualquier comando que usen deben poderlo explicar. Todo el código debe ser completamente desarrollado y de la autoría de ustedes, estudiantes del grupo 13 de AYPR.
6. No se admiten programas, ni código, similares.
7. La clase de los viernes se dedicará al trabajo en el proyecto y la profesora revisará el trabajo de cada grupo. **El grupo que no se presente los viernes no tendrá la nota correspondiente a esa entrega.**