

<b>Actividad</b>	<b>Sistemas informáticos</b>
<b>Práctica (AP)</b>	U5.AP5. (Trabajo extra) Juego de Trivial

**Objetivos de la actividad:**

Los objetivos de la actividad son:

- Crear un minijuego en Shell Script de preguntas y respuestas
- Utilizar y procesar ficheros en Shell Script
- Aplicar la aleatorización en un programa de Shell Script
- Fomentar el pensamiento creativo y out-of-the-box

**Temporalización:**

La duración prevista para dicha actividad es de 5 sesiones de 55 minutos y/o trabajo en casa

**Enunciado de la actividad:**

Esta actividad es un **trabajo extra, totalmente opcional**, que sumará puntos en la nota de la evaluación del módulo (ver el apartado Evaluación de la actividad). Se recomienda realizar el trabajo entre dos personas para que el proceso de desarrollo sea más ameno y gratificante, pero también lo puede hacer una sola persona.

**La actividad consiste en desarrollar un pequeño juego tipo Trivial en Shell Script** tomando, como fuente de preguntas y respuestas, el fichero que se proporciona en la actividad. A partir de ahí, **la forma de desarrollarlo es bastante libre**.

**Requisitos mínimos:**

1. Al principio del juego, se deberá **indicar el número de jugadores**. El juego debe funcionar al menos tanto para 1 jugador como para 2 jugadores.
2. **Las preguntas se elegirán aleatoriamente** a partir del fichero.
3. Las respuestas serán escritas por teclado por el jugador que tenga el turno en ese momento y será necesario **idear un sistema sencillo de acierto/fallo**. Por ejemplo, que la palabra o palabras introducidas por el usuario se encuentren

entre las que se ofrecen en la respuesta. Es decir, que si la pregunta es “¿Quién comenzó el desarrollo del kernel de Linux?” y la respuesta del fichero es “Linus Torvalds”, se podría considerar acertada la respuesta “Torvalds”.

4. El juego debe tener ideado un **sistema de puntuaciones** (¿cuánto suman los aciertos? ¿restan los fallos?), un **sistema de cambio de turno entre jugadores** (por ejemplo, cuando un jugador falla la respuesta, se pasa al jugador siguiente) y un **sistema de finalización del juego** (por ejemplo, cierto número de fallos, cierto número de aciertos consecutivos, etc.).

#### **Características opcionales:**

1. Mostrar algún **letrero visual de bienvenida**, tipo ASCII Art o similar, al comenzar el juego.
2. Incluir **colores en el terminal**, por ejemplo, para resaltar qué jugador está jugando, las puntuaciones, el mensaje de acierto/fallo, etc.
3. Almacenar las puntuaciones obtenidas por los jugadores en un fichero, de manera que el juego disponga de un **ranking de mejores puntuaciones**.
4. Baremar la **puntuación obtenida** en un acierto **según el tiempo de respuesta** que haya tenido el jugador.

#### **Evaluación de la actividad:**

La actividad es un trabajo extra, totalmente opcional, con el que se puede obtener **hasta +1 punto adicional en la nota de la presente evaluación**. Hay que tener en cuenta que esta puntuación adicional se añade una vez se cumplen los requisitos mínimos para superar la evaluación (las notas mínimas necesarias en cada instrumento de evaluación).

#### **Recursos adicionales:**

Diapositivas y recursos de la Unidad 3 en Florida Oberta

Robbins, Beebe. Classic Shell Scripting. O'Reilly

Búsqueda autónoma en Internet