**Armar palabras con...**

*Materia: Introducción a programación*

Alumnos:

* Samudio, Gonzalo Agustin DNI: 44504628
* Olmedo, Mauro Nicolás DNI: 43662302

Comisión: 8

Docentes:

* Bottino, Flavia
* Varela, Viviana

INDICE:

**Introducción:**

En esta parte, explicaremos de qué se trata nuestro juego, sus reglas y sus puntuaciones.

Paginas (# hasta #)

**Desarrollo:**

Dentro de este apartado de nuestro informe, explicaremos cada función pedida por el proyecto, además de cada uno de los extras que hemos agregado para hacer que el juego no sea tan simple.

Paginas (# hasta #)

**Conclusión:**

Por último, detallaremos cuales fueron los problemas principales a la hora de desarrollar este juego y explicaremos las medidas tomadas para poder solucionarlos.

Paginas (# hasta #)

Es un juego que cuenta con un menú de inicio el cual te deja elegir si iniciar el juego, leer las reglas o ver el ranking de puntos, el objetivo del juego es armar palabras de al menos 3 letras. Podes repetir las letras, pero siempre incluyendo la letra principal. No se admiten plurales y formas verbales conjugadas (solo infinitivos). Puntuación: las palabras de 3 letras dan 1 punto y las de 4 letras, 2 puntos. A partir de 5 letras, se obtendrá tantos puntos como letras tenga la palabra, las palabras de 7 letras valen 10 puntos y cada error resta 1 punto. Las reglas consisten en que cuentan con 60 segundos para sumar puntos y se juega en solitario.

Cambiamos las fuentes, colores y tamaños de las letras, agregamos música al iniciar el juego, un menú de inicio, ranking de puntos, imágenes de fondo en cada pantalla que se muestra, una función para que el usuario no pueda repetir palabras que ya utilizo

Una dificultad que encontramos fue que al apretar la tecla “Enter” se cerraba el juego y era porque no se ingresaba ningún carácter, por lo tanto, la lista no tenía ningún elemento utilizable. Esto lo solucionamos con una condición que solo sumaba o restaba puntos si la candidata no estaba vacía (“”).

Otro error que encontramos dentro de nuestro juego fue el tiempo que se utilizaba en el menú del mismo juego, el cual restaba el tiempo del juego principal que eran 60 segundos. Para solucionar este problema creamos una variable llamada contador la cual iniciaba en cero, dentro del while “ejecutando” que define los eventos del juego comenzamos a sumar uno por cada segundo que el jugador utiliza el menú. Por último, sumamos los segundos utilizados en ese contador a la variable segundos que es utilizada dentro del propio juego.