**Presentación del Proyecto – Juego de Preguntas sobre Animales**

# Portada

Nombre del proyecto: Juego de Preguntas sobre Animales

Equipo: WildCoders

Integrantes:  
- Aura  
- Eylin  
- Almudena  
- Aida  
- Lara

Nuestro equipo: Brinda soluciones creativas a empresas, como juegos educativos y colaborativos, que mejoran el bienestar, productividad laboral y el trabajo en equipo.

La visión: Ser un equipo referente en el desarrollo de soluciones tecnológicas creativas, con pasión por la programación para generar un impacto positivo en el entorno laboral y educativo.

La misión: Crear un juego educativo en Python, aprendiendo juntas, fomentando el trabajo en equipo y disfrutando mientras crecemos como programadoras.

# Contexto

Este proyecto ha sido desarrollado por el equipo WildCoders como propuesta para la empresa ZooMind Entertainment, una startup especializada en experiencias divertidas interactivas centradas en la desconexión a través del juego y la naturaleza.

# Introducción

Este proyecto se enmarca dentro del bootcamp de Análisis de Datos con Python, donde el reto final consistía en desarrollar un producto funcional en un único sprint. Creamos un juego de preguntas y respuestas sobre animales, combinando programación con un enfoque educativo y lúdico. El objetivo era aplicar los conocimientos adquiridos, trabajar en equipo y exponer el resultado de forma profesional.

# Objetivo y Contexto

Objetivos reales del juego:

- Fomentar el aprendizaje sobre el mundo animal de forma lúdica.  
- Desarrollar recursos interactivos para contextos educativos.  
- Ofrecer una experiencia de usuario motivadora y sencilla.  
- Practicar habilidades cognitivas como memoria y atención.  
- Crear una base de código escalable y reutilizable.  
- Mostrar la aplicabilidad de Python en entornos reales.

Objetivos del código dentro del bootcamp:

- Consolidar conocimientos básicos de Python.  
- Utilizar control de código (Git y GitHub) en equipo.  
- Implementar metodología Scrum en un único sprint.  
- Mejorar la comunicación interna del equipo.  
- Desarrollar habilidades para exponer en público.

# Resumen del Proyecto

Creamos un juego interactivo en el que un jugador responde preguntas sobre animales con cuatro opciones posibles. El jugador gana si acierta 5 preguntas o pierde si falla 3. El juego evita repetir preguntas y permite al final si se quiere jugar otra vez. Está desarrollado con estructuras básicas de Python y organizado en funciones reutilizables para mantener un código limpio y escalable.

# Retos y Soluciones

Retos:

*El reto principal al que nos hemos enfrentado ha sido la creación de una estructura condicional que permitiera a las jugadoras avanzar en el juego pasando de una pregunta a la siguiente mientras se contaba el número de aciertos y errores.*

- Evitar que se repitan preguntas durante una misma partida.  
- Controlar respuestas no válidas sin romper el flujo del juego.  
- Diseñar una lógica clara para saber cuándo ganar o perder.  
- Coordinarse como equipo y repartir las tareas sin duplicar trabajo.

Soluciones:

*Hemos sido capaces de proponer una solución integral acorde a lo solicitado coordinándonos entre nosotras y aprovechando las herramientas y conocimientos de las que disponemos hasta ahora.*

- Usamos `random.sample()` para barajar las preguntas.  
- Añadimos bucles de validación para entrada de respuestas.  
- Creamos contadores de aciertos y errores controlados por condiciones.  
- Trabajamos con Git para versionar el código y resolver conflictos.

# Conclusiones

Nos complace presentarle el resultado de este proyecto, que ha sido desarrollado con el objetivo de crear una experiencia interactiva y educativa en forma de juego de preguntas sobre animales. Aunque desarrollado como parte de nuestra formación inicial en el Bootcamp de Data Analyst, ha seguido un enfoque de trabajo profesional, aplicando metodologías ágiles como Scrum para garantizar un flujo de trabajo eficiente y un control constante de las tareas.

Nos ha permitido afianzar competencias clave en análisis de datos, lógica de programación y colaboración dentro de un equipo multidisciplinario.

🔹 Hemos consolidado conocimientos de Python aplicando estructuras clave como funciones, bucles, listas y condicionales.

🔹 Hemos trabajado en equipo con metodología Scrum y control de versiones usando Git.

🔹 Hemos desarrollado un producto funcional y educativo que refuerza el aprendizaje lúdico.

🔹 Hemos mejorado nuestras habilidades comunicativas tanto técnicas como interpersonales.

🔹 Hemos aprendido a pensar como usuarias y desarrolladoras, cuidando la experiencia del jugador.

🔹 Hemos ganado autonomía para empezar, estructurar y resolver proyectos por nosotras mismas.

🔹 Hemos aprendido a tomar decisiones de equipo valorando distintas opiniones y consensuando soluciones.

# Propuestas de Mejora

*Como siguientes pasos para mejorar y hacer crecer este proyecto, le proponemos las siguientes ideas:*

* Niveles y categorías. Añadir nuevas temáticas y dificultades para enriquecer la experiencia del usuario
* Interfaz gráfica: Diseñar interfaz visual intuitive y accessible
* Modo Dos Jugadores: Permitir que 2 usuarios jueguen simultaneamente para fomenter la interacción
* Versión multiplataforma: Adaptar el juego a móvil o web para ampliar el alcance
* Feedback personalizado: Incluir comentarios tras cada respuesta para fomenter el aprendizaje

Estas mejoras harán el juego más dinámico, escalable y alineado con las expectativas del usuario.