Proyecto Algoritmos y Programación

Estudiantes:

Armijos Samuel Fernando 31.661.413

Dager Alejandro 31.046.592

Gruber Humberto Alfredo 30.715.359

Sucasas Gabriel Samuel 32.267.367

**Primer Parte:**

**Pedir Usuario**

Para pedir el usuario vamos a utilizar print e input. Vamos a imprimir mediante print un mensaje dando la bienvenida al juego, luego se va a crear una variable llamada nombre, en la cual, gracias al uso de input, vamos a solicitar por pantalla un nombre para comenzar el juego. Finalmente, mediante print vamos a mostrar un mensaje por pantalla en el cual le demos la bienvenida al usuario con el nombre colocado, esto lo haremos mediante un print el cual tenga la letra f los paréntesis y en la ubicación del nombre, la variable nombre entre llaves. Ejemplo: print (f “Bienvenido al juego {Nombre}”)

**Creación de tablero (Matriz 4x4)**

Para la creación del tablero decidimos simplemente definir una variable llamada tablero, va a ser un tablero 4x4 lleno de números 0 como se puede ver en la línea 21. Creamos una función llamada colocar\_numero, la cual va a generar números aleatorios, mediante el uso de random, y mediante random choice hicimos que esos números sean el 2 o el 4.

**Mostrar Tablero Por Pantalla**

Por último, para la impresión, usamos 2 for anidados, para ir mostrando cada elemento del tablero, y si el elemento es 0, mostraba un espacio en blanco. Colocamos unos textos y se muestra el tablero

**Segunda Parte:**

Confirmar si se puede mover.Primero al tener nuestro tablero tenemos que poder distnguir enmtre si existe la posibilidad de hacer un movimiento o no, usando 2 bucles for anuidados vamos a confirmar si las casillas están vacías o no.

Mover derecha