**Proyecto Courier Quest**

**Estructuras de datos**

**Bitacora de PROMPTS**

**Integrantes:** Jarod Bonilla Granados, Alex Quesada Bermudez, Oscar.

**Consideraciones**

* El proyecto debe realizarse en grupos de máximo 3 personas.
* No se permite la entrega individual. Además, pueden trabajar con personas de otro horario
* El proyecto debe estar alojado en un repositorio de Github (a la hora de la entrega, solamente deben proporcionar el link donde está el código fuente del programa).
* Está permitido consultar documentación y pedir ayuda a un asistente de IA, pero deben registrar en un archivo de bitácora los prompts utilizados y las modificaciones realizadas.
* Se penalizará la copia directa sin explicación del código.
* El código debe cumplir las normas PEP8, y debe estar debidamente documentado.
* Fecha de entrega: Domingo 28 de septiembre a las 11:59pm.
* Deben incluir un archivo README.md con información general del proyecto, incluyendo las estructuras de datos que utilizaron y para qué partes del programa. Así como detalles de la complejidad algorítmica.

**Criterios de evaluación (100%)**

* Estructuras utilizadas (20%)
* Algoritmos y rendimiento (20%)
* API+caché (15%)
* Archivos (15%)
* Jugabilidad (20%)
* Código y Documentación (10%)

**La información del mundo de juego (ciudad, pedidos, clima, etc.) será proporcionada a través de un API alojado en:**

<https://tigerds-api.kindflower-ccaf48b6.eastus.azurecontainerapps.io>

**Documentación:**

ccaf48b6.eastus.azurecontainerapps.io/docs

GET /city/map → JSON de mapa

GET /city/jobs → JSON de pedidos

GET /city/weather → JSON de ráfagas de clima

**Normas PEP8:**

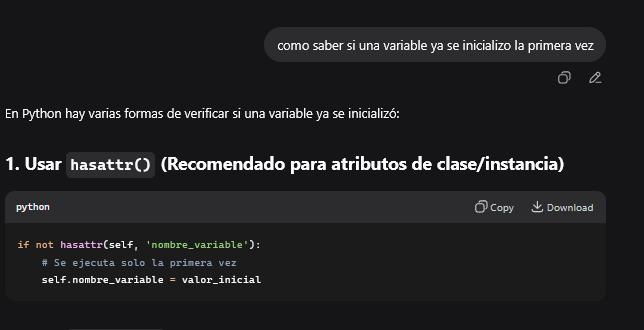
****

**Diagrama UML (**actualizar de ser necesario**)**

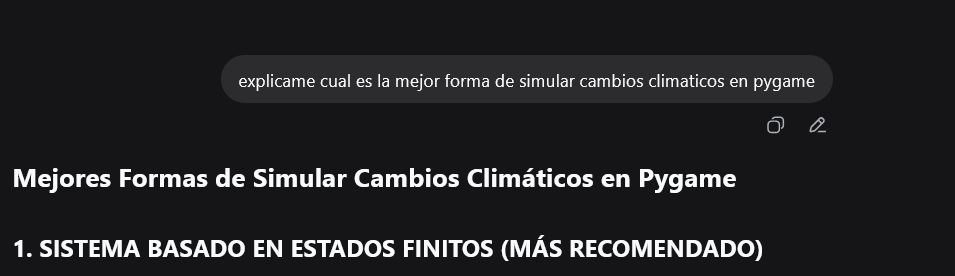
****

**Apartado de PROMPS**

(colocar parte del código modificada junto con el prompt y una breve explicación del uso)



Utilize esto para los bucles de sonido de los cambios climáticos luego de eso le pedí una explicación amplia del método



Se piden ideas sobre la implementación de los cambios climáticos