

Pautas

- ❖ **Trabajo Grupal** NO MENOS de 4 integrantes NO MÁS de 7.
- ❖ **Fecha máxima de presentación del armado de los grupos al docente:** Primera semana de Octubre
- ❖ **Fecha de presentación de la “idea” del trabajo grupal:** Segunda semana de Octubre
- ❖ Desarrollado en **Pseint ó Python**. NO SE PERMITE OTRO LENGUAJE
- ❖ El trabajo **DEBE ESTAR VERSIONADO**
- ❖ El trabajo debe **defenderse oralmente por el total de los integrantes del grupo** y cada uno de ellos debe explicar una parte del mismo. La presentación oral se hará delante del curso completo y mostrando el programa funcionando, también se puede complementar la presentación con diapositivas y/o mostrando el código fuente.
- ❖ **Fecha de la Presentación Oral:** Se comenzará la misma la última semana del mes de Noviembre. Estableciendo un **tiempo máximo** de presentación por grupo no mayor a **15 minutos**.
- ❖ Se debe subir a la plataforma un **archivo de documentación del trabajo** donde además de la información correspondiente del mismo, se indicará el link del repositorio que contiene el código.
- ❖ **Fecha Límite de la subida:** Una semana antes de la presentación oral

Enunciado

La empresa Play.In en respuesta a las necesidades de la escuela local decide realizar un programa que le permita a los estudiantes de primaria aprender mientras se divierten. Al mismo tiempo dicha empresa quiere premiar a sus empleados por su arduo desempeño.

Por tal motivo Play.In solicita a sus programadores que presenten sus opciones, las mismas deben cumplir con lo siguiente:

- El programa debe contar con 1 juego diferente por cada integrante del equipo.

**Aclaración: el juego didáctico puede ser un juego lúdico, educativo o alguna herramienta de ayuda a una tarea específica*

- El jugador debe poder optar a qué juego quiere jugar y no hay límite de veces para jugarlo.
- La empresa controlará que el código del programa esté comentado correctamente para poder darle continuidad con algún otro programador.

Ejemplo

BIENVENIDOS A 4IN1

- 1- Ahorcado
 - 2- Adivina la palabra
 - 3- A Multiplicar
 - 4- ¿Cuánto conoces los números?
- Ingresar tu opción:

(si ingreso 4)

4-¿Cuánto conoces los números?

¿El número 3 es un número primo?

- 1- Si
 - 2- No
 - 3- Volver al menú sin contestar
- Ingresar tu opción:
