Introducción

Este informe se referirá al trabajo realizado por los integrantes del grupo 12:

Bodrone, Bautista,

Galati Martínez, Juan Cruz,

Zambrano Taus, Alejandro.

Para la materia Seminario de Lenguajes: Python (2019).

El proyecto consta de realizar un juego de tipo Sopa de Letras utilizando el lenguaje Python y los módulos PySimpleGUI y Pattern, y los Sensores para transmitir información al usuario.

El programa está estructurado de la siguiente manera:

* Menú principal: Desde él se define el tema1, se accede a la configuración y al juego.
* Configuración: Desde él se modifican las configuraciones particulares para la ejecución del juego, tales como: cantidad de palabras por tipo de palabra, orientación de las palabras, colores para cada tipo de palabra, entre otras.
  + Posee una configuración por defecto, que se carga al iniciar el programa.
* Juego: Desde él se genera la matríz para el propio juego basándose en las configuraciones establecidas (o la configuración por defecto). La interfaz fue desarrollada teniendo en cuenta que sea lo más intuitiva posible.

Temas investigados (marco teórico)

* PySimpleGUI:
  + El primer módulo en ser analizado. Se discutió la mejor distribución de las secciones principales (juego, menú y configuración) y la comunicación entre ellas. Luego, los PopUps de cada una y, por último, la gama de colores a utilizar en cada tema.
    - Cada interfaz fue programada individualmente, buscando el mayor dinamismo posible.
* Pattern.es: Se aprovecharon los métodos provistos por este módulo para el reconocimiento del tipo de palabras mediante Wikiccionary y el propio diccionario de Pattern.
* Sensores: <completar>
* Otros módulos:
  + Se utilizaron módulos provistos por la propia librería de Python 3.6.8, tales como os, random, <el de la transpuesta>...

Problemas y soluciones surgidas

* Sistema Operativo
* Versión de Python y compatibilidad con Pattern
* PySimpleGUI (configuración)
* Tamaño de la grilla. Hasta definir máximos y mínimos.
* Reconocimiento de palabras de Pattern. Si no reconoce la palabra, es un sustantivo. SIEMPRE.
* El profesor no nos subió la corrección. Solución: Nos jodimos.
* Avisar las fechas de los recuperatorios con poca antelación. Solución: Desaprobar a nuestro compañero.

Conclusiones y trabajos futuros ?

Python es un lenguaje de programación muy versátil, con la capacidad de utilizar multitud de librerías para cualquier necesidad. Es lo más lindo que me pasó en la carrera.

Referencias

(Guía de usuario)

(Guía para el desarrollador)