

Ejercicios Semana 2

1. Investigar

- Buscar e identificar en sus computadoras el intérprete de Python. ¿Cómo se llama el archivo? ¿Qué extensión tiene? ¿En qué carpeta se guarda?
- ¿Qué otras carpetas hay ahí?
- ¿Qué tipo de archivos hay en la carpeta Lib? ¿De qué extensión?
- Elegir uno de los archivos con extensión py. Sin modificar su contenido, abrirlo y analizar qué hay. Buscar información de lo que hace el módulo. Buscar una función o fragmento de código y explicar qué hace.

Hacer un informe en PDF con comentarios y capturas de pantalla.

Puntos: 10 (diez)

2. Hacer un programa en Python para jugar al Ahorcado. Debe hacer lo siguiente:

- Cuando inicia la aplicación, debe pedir al usuario el nombre y mostrar un menú: jugar o salir.
- jugar: en la lista que está al final del documento, que irá como módulo palabras.py están las palabras a elegir. Debe sortear un número al azar entre 0 y $\text{len}(\text{lista}) - 1$.
 - Luego de elegir la palabra, debe tomar la cantidad de caracteres de esta y mostrar tantos guiones “_” separados por un espacio como caracteres tenga la palabra. Ejemplo, si la palabra es MIEDO debe mostrar “_ _ _ _ _”.
 - El usuario puede indicar una letra o la palabra entera. Si ingresa una letra, debe verificar si la letra está. Si la encuentra, mostrar la letra en su correcto lugar las veces que aparezca, caso contrario, aumentar el contador de fallos. En ambos casos, debe mostrar una lista de las letras arriesgadas. Ejemplo, el usuario ingresa ‘E’, se debe mostrar
“_ _ E _ _” letras arriesgadas: E fallos: 0
Si luego ingresa ‘L’, muestra
“_ _ E _ _” letras arriesgadas: E L fallos: 1
 - Si el usuario ingresa una palabra debe indicar si acertó o no. Los fallos cuentan igual que si fuera una letra.
 - El juego termina cuando el usuario acierta la palabra (gana 10 puntos) o cuando pierde por tener 6 fallos (cabeza, cuerpo, dos piernas y dos brazos). Si pierde, resta 5 puntos.
- Cuando el juego termina, debe mostrar los puntos acumulados y preguntar si quiere jugar otra partida o salir.

Consideraciones: para el trabajo no pueden utilizar los métodos de string. La única función que puede usar es len para el cálculo de la longitud, tanto del string como de la lista.

A evaluar

- Funcionalidad
- Modularización
- Nombres
- Interfaz de usuario clara (no es necesario graficar el muñeco, pero pueden hacerlo combinando algunos caracteres)
- Buenas prácticas recomendadas en clase

Puntos: 25 (veinticinco)

Vence: lunes 29/1 – 23hs 55’

lista = ['ATREVO', 'CONTARLO', 'AHORA', 'PORQUE', 'PASADO', 'TIEMPO', 'AUNQUE', 'HAYA', 'HECHO', 'MUCHAS', 'COSAS', 'REPULSIVAS', 'VIDA', 'NUNCA', 'PODRA', 'OLVIDARSE', 'ELLA', 'RIDICULA', 'DIA', 'MANO', 'PECHO', 'ABRIO', 'GRANDES', 'OJOS', 'SALIO', 'CLASE', 'LLEVANDOSE', 'PARA', 'SIEMPRE', 'FIGURA', 'LAMENTABLE', 'PROFESORA', 'LITERATURA', 'RECITABA', 'LARGAMENTE', 'TURBADA', 'OMITIA', 'CIERTOS', 'PARRAFOS', 'CLASICOS', 'ULTIMOS', 'TIEMPOS', 'MIRABA', 'SOSLAYO', 'QUIERO', 'AHORA', 'PRONTO', 'MIEDO', 'OLVIDAR', 'ESTA', 'HISTORIA', 'PERO', 'OLVIDO', 'NADIE', 'RECORDARLA', 'NECESARIO', 'ALGUIEN', 'RECUERDE', 'ENTRE', 'MONTON', 'PORQUERIAS', 'HECHAS', 'VIDA', 'SITIO', 'HACE', 'MUCHO', 'CUANDO', 'TENIAS', 'DIECIOCHO', 'ERAS', 'ALUMNO', 'BRILLANTE', 'DIVISION', 'PODIA', 'DEMOSTRAR', 'TEOREMA', 'HABER', 'MIRADO', 'LIBRO', 'RIDICULIZAR', 'POBRES', 'DIABLOS', 'COMO', 'HACERLE', 'CANALLADA', 'BRUTAL', 'GUARDABA', 'VIOLETAS', 'APLASTADAS', 'PAGINAS', 'RIMAS', 'LEYENDAS', 'OLIA', 'ALCANFOR', 'ELLA', 'LLEGO', 'COLEGIO', 'NACIONAL', 'ULTIMO', 'BACHILLERATO', 'ENTRO', 'DESDE', 'PRINCIPIO', 'ADVERTIMOS', 'AQUELLA', 'COSA', 'EXTRAVAGANTE', 'EQUIVOCA', 'PARECIA', 'TRASCENDER', 'MANERAS', 'VOZ', 'MISMO', 'TENUE', 'AROMA', 'LAUREL', 'CUYO', 'ORIGEN', 'FACIL', 'ADIVINAR', 'BOLSITA', 'COLGADA', 'SOBRE', 'PECHO', 'BAJO', 'BLUSA', 'AULA', 'TRATANDO', 'OCULTAR', 'ADEMANES', 'IMPRESION', 'CAUSABAMOS', 'CUARENTA', 'MUCHACHONES', 'RIGIDOS', 'BURLONAMENTE', 'JUNTO', 'BANCOS', 'CUALQUIERA', 'DEBIA', 'MIRAR', 'ALTURA', 'HOMBRO', 'ENCONTRAR', 'ANIMALITO', 'ESPANTADO', 'HABLO', 'DIJO', 'ALGO', 'ACERCA', 'BUSCABA', 'AMIGA', 'NOSOTROS', 'MAYOR', 'LLAMARAMOS', 'SIMPLEMENTE', 'ALGUIEN', 'ENTONCES', 'ALTA', 'BASTANTE', 'BAJARA', 'OJOS', 'GESTO', 'DESPUES', 'LASTIMA', 'ASOMBRO', 'MUCHO', 'TODAVIA', 'FUERA', 'ASOMBRE', 'DEMÁS',

'RIERON', 'ELLA', 'ARREGLANDO', 'NERVIOSAMENTE', 'PLIEGUES', 'POLLERA', 'HACIA',
'ESCRITORIO', 'LEVANTAR', 'ENCONTRO', 'TODOS', 'PARADOS', 'MIRANDOLA', 'ATINO',
'SINO', 'PARPADEAR', 'JUNTAR', 'MANOS', 'QUIEN', 'ESPERA', 'EXPLIQUEN', 'ALGO',
'TORPEMENTE', 'CREYO', 'INSINUARNOS', 'PUEDEN', 'SENTARSE', 'NOSOTROS',
'ESTABAMOS', 'SENTADOS', 'REPARO', 'PRIMERA', 'HABIA', 'QUEDADO', 'PIE', 'TIESO',
'SOLO', 'MEDIO', 'SILENCIO', 'CLASE']