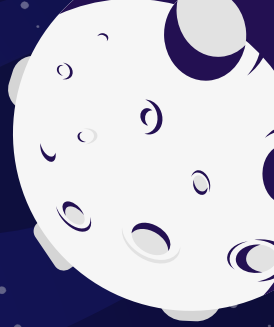




# MIND QUARE

JUEGO EN TABLERO CON SISTEMA DE PREGUNTAS



# TABLA DE CONTENIDO



- 01 Integrantes
- 02 Introducción
- 03 Campo de acción
- 04 Definición general del proyecto
- 05 Propósitos y objetivos
- 06 Resultado esperado

## 01 INTEGRANTES DEL GRUPO



**CAMILO ANDRES  
CUELLO ROMERO**

Ingeniería de Sistemas y  
Computación



**SANTIAGO OSPINA  
CONTRERAS**

Ingeniería mecatrónica



**JUAN ANDRES  
OROZCO VELANDIA**

Ingeniería de Sistemas y  
Computación



## 02 INTRODUCCIÓN

NUESTRO PROYECTO DE PROGRAMACIÓN COMO ESTUDIANTES DE LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA DE PRIMER SEMESTRE SERÁ LA  
CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO LLAMADO MIND QUARE



## 03 campos de acción

Este proyecto tiene planeado adentrarse en dos campos:



### Entretención

Al ser un juego pretende crear un espacio de diversión junto a familia y amigos.



### Educación

El sistema de preguntas implementado estimula, refuerza y aumenta los conocimientos del jugador.

## 04 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO



JUEGO DE PREGUNTAS EN  
TABLERO DE 60 CASILLAS

HABRÁN DISTINTOS TIPOS DE  
CASILLAS QUE AFECTARÁN DE  
ALGUNA MANERA AL JUGADOR.



DE 2 A 4 PERSONAS



python



TKINTER



# DEMO DE MIND QUARE

MIND QUARE

```
RONDA 1
Turno de juan
Casilla actual: 1
Tipo casilla: Trivia Normal
Categoria: Entretenimiento
```

```
Lanzando dados...
Dado 1: 5
Dado 2: 6
Total: 11
```

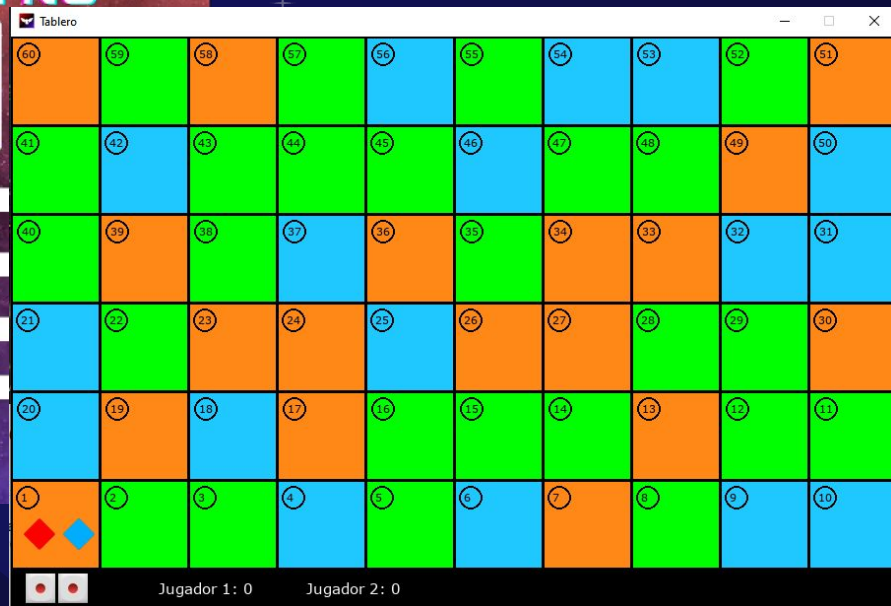
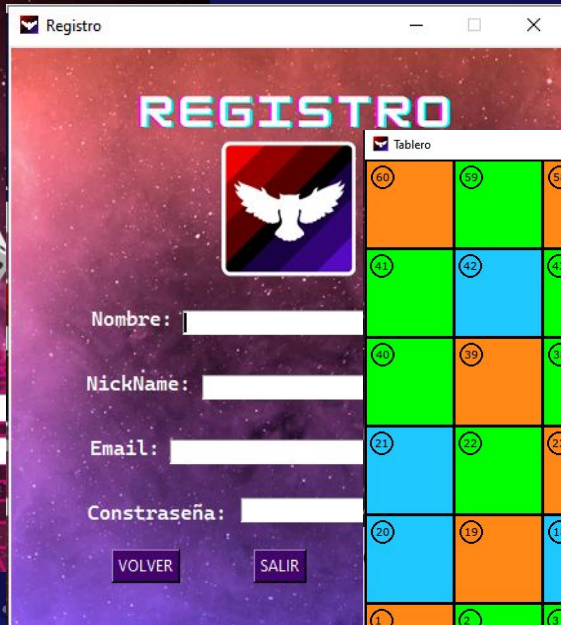
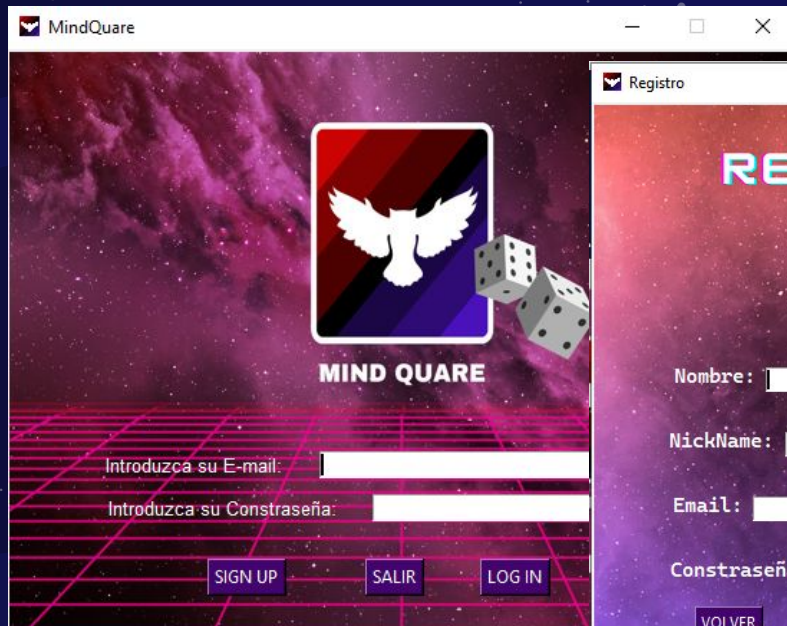
```
RONDA 1
Turno de juan
Casilla actual: 1
Tipo casilla: Trivia Normal
Categoria: Entretenimiento
```

¿Cómo se llama el más chiquito de los enanos de Blanca Nieves?

- A) Gruñon
- B) Tontin
- C) Estornudo
- D) Feliz

21

# INTERFAZ (BETA)

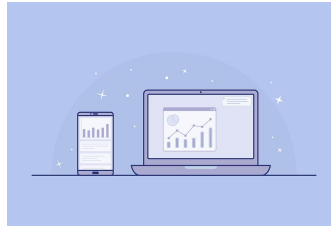




## 05 PROPÓSITOS Y OBJETIVOS



Obtener y reforzar conocimientos en el lenguaje de programación python.



Diseñar un entorno apto para poner en funcionamiento el juego.

Desarrollar y diseñar un videojuego que sea capaz de retar los conocimientos y la suerte de los usuarios.



Aprender el uso y manejo de bases de datos por medio del lenguaje python.

## 06 RESULTADO ESPERADO

### ESTABILIDAD

Lograr que la aplicación sea estable y se puedan prevenir su mayoría de errores

### DIVERSIÓN

Esperamos que este juego sea divertido para quienes lo utilizan

### APRENDIZAJE

Lograr que el juego enseñe y ponga a prueba los conocimientos del jugador

### METAS

Esperamos que este el resultado cumpla con las metas preestablecidas



**GRACIAS!**



