

Introducción

5 minutos

La creación de un minijuego puede ayudarle a practicar sus habilidades de programación y mejorar su capacidad para crear aplicaciones de consola en Python.

En este módulo, desarrollará el minijuego clásico de piedra, papel, tijeras con la ayuda de GitHub Codespaces y GitHub Copilot. Es decir, no es necesario preocuparse por configurar el entorno de desarrollo, por lo que puede centrarse en el desarrollo de aplicaciones mientras se basa en un código asistente.

Acerca del desafío

El juego de piedra, papel, tijeras es un juego con las manos en el que cada jugador elige una de las tres herramientas. Desde un punto de vista de programación, este desafío es un buen ejercicio para practicar decisiones condicionales, iteraciones y el uso de módulos de Python.

El ganador del juego se basa en tres reglas simples:

- La piedra gana a las tijeras.
- Las tijeras han ganado al papel.
- El papel gana a la piedra.

Al final de este módulo, tiene una aplicación de minijuego jugable con GitHub Copilot.

ⓘ Nota

Se trata de un módulo del **proyecto de desafío** en el que completará un proyecto completo a partir de una especificación. Este módulo está diseñado para ser una prueba de sus aptitudes: hay pocas directrices y no hay instrucciones paso a paso.

Objetivos de aprendizaje

En este módulo demuestra su capacidad para:

- Use GitHub Codespaces como entorno de desarrollo.
- Desarrollar rutinas de entrada y salida en una aplicación de consola de Python.
- Usar GitHub Copilot como asistente.

Requisitos previos

- Una cuenta de GitHub y conocimientos básicos de los comandos de Git para ejecutar las rutinas (`add`, `commit` and `push`).
 - Básico de Python para trabajar con variables, listas, bucles, condicionales e imprimir mensajes en la consola.
 - Reconocimiento de GitHub Copilot en el nivel principiante, incluido cómo instalar la extensión y cómo usarla en el editor.
 - Reconocimiento de Codespaces en el nivel principiante, incluidas sus principales características y ventajas para el desarrollo de aplicaciones.
-

Módulo completado:

Desbloquear logro
