

Resumen

2 minutos

El objetivo era demostrar la capacidad de desarrollar la lógica de un minijuego de consola en Python mediante GitHub Codespaces y GitHub Copilot. Necesitaba comprender la configuración de un entorno de GitHub Codespaces, cómo usar GitHub Copilot y cómo crear métodos en Python.

Al crear la estructura de repetición, creó un bucle que permite al usuario jugar varias veces y, a partir de los métodos de validación, determinar quién fue el ganador del juego.

La capacidad de implementar características de esta aplicación de minijuegos de consola en función de una especificación de diseño demuestra su capacidad de crear y llamar a métodos. También ha demostrado su capacidad de usar GitHub Copilot como asistente de código.

Pasos siguientes

Para continuar aprendiendo, puede explorar nuevos recursos de aprendizaje de Python en Microsoft Learn:

- [Compilación de aplicaciones reales con Python](#)
- [Hospedaje de una aplicación web con Azure App Service](#)

Módulo completado:

Desbloquear logro