

## **INFORME DEL JUEGO**

### **¿Cómo funciona nuestro juego?**

1. Se abre un menú de introducción donde el usuario puede apretar ESC para salir o ENTER para entrar al juego.
2. Luego de presionar ENTER, el usuario se encuentra en el juego, deberá ingresar palabras al azar, pero en este caso que solo contengan 5 letras y estén dentro del diccionario porque así lo establecimos. Si el usuario ingresa una palabra automáticamente aparecerá en medio de la pantalla y abajo a la izquierda se prenden luces verdes en aquellas letras que están en la posición correcta, luces amarillas las letras que están parcialmente correctas y rojas las que no están en la palabra.
3. El usuario cuenta con 7 intentos. Si el usuario ingresa una palabra que es la incorrecta suena un ruido de incorrecto y si el usuario ingresa la palabra correcta un ruido de correcto. Si el usuario adivina la palabra, suma 10 puntos y 2 intentos más, las palabras ingresadas anteriormente se borran de la pantalla y el sistema de luces de las letras se reinicia.
4. Si se acaba el tiempo o el usuario termina sus intentos, se ejecutará una pantalla de cierre donde tendrá un resumen de lo que fue su juego. Para cerrar esta ventana debe apretar ESC.
5. Tanto en la ventana de introducción como de cierre únicamente se puede cerrar con ESC, únicamente mientras está en la pantalla de juego debe cerrar apretando la x con el mouse.

### **¿Qué hicimos? ¿Qué cosas agregamos?**

En el programa:

# Un hashtag son los comentarios por defectos.

## Dos hashtags son los comentarios nuestros

### **Aspectos principales**

1. Implementamos la función nuevaPalabra, la función Lectura y la función revisión sin problemas.
2. Para que pueda leer el leuario de palabras correctamente en el programa principal, además que lo habrá y lo lea agregamos el "encoding= utf-8-sig" para que pueda tomar valores más específicos y que no nos lanze error, además de esto en la parte de extras, en la función dameLetraApretada agregamos a travez de un código que la ñ pueda ser presionada para el usuario y luego en abcdario lo agregamos para que aparezca en la pantalla.
3. En configuración agregamos colores de letras a travez de códigos, para luego al final de extras poder modificar el código por defecto para hacer que

este nos muestre en la pantalla, las letras que están correctas en color verde, las parciales en amarillo y las incorrectas en rojas.

4. En el programa principal en #ver si fue apretada alguna tecla, introducimos una condición para que el usuario no pueda ingresar palabras de longitud diferente establecida a la nuestra, así también como que no pueda ingresar palabras que no estén en el Lemario.

## **EXTRAS**

### **En cuanto al funcionamiento del juego:**

1. En el programa principal, en la parte #ver si fue apretada la tecla, en la condición ya establecida antes en la que el usuario no puede ingresar palabras de longitud no deseada y palabras que no estén en el leuario, agregamos otra que además no pueda volver a arriesgar una palabra ya ingresada anteriormente.

Al final de #ver si fue apretada la tecla, pusimos un condicional en el cual si el usuario ingresa una palabra y GANO:

- Se suma 10 puntos
- Se suman los dos intentos
- Suena un sonido de correctos
- Se vacían las listas de letras correctas, casi e incorrectas
- Se vacía la lista de PalabraUsuario
- Palabras acertadas suma 1
- Se vuelve a agregar una palabra para adivinar

y si el usuario ingresa una palabra y NO GANO:

- Suena un sonido de incorrecto

Esto sumado a que, en extras, en #muestra el abcdario en cada if establecido agregamos "NOT GANO", lo que hacemos explicado mas claro es hacer que cada vez que el usuario gane se borre el historial de palabras ingresadas, sume puntos, sume intentos, sume una palabra acertada, se reproduzca un ruido, se reinicien todos los colores de las letras marcadas en la pantalla y pueda seguir jugando cómodamente a adivinar una palabra con el tiempo o intentos que le quedan.

2. Durante todo el transcurso del juego se reproduce una misma música de fondo infinitamente.

### **En cuanto a lo que se ve dentro del juego:**

1. Agregamos en extras, mas claramente en #Cartel de aviso, un condicional el cual hace que si el usuario esta escribiendo una palabra menor al largo, salga un cartel en la parte inferior que diga que la palabra tiene que ser igual al LARGO establecido y si la palabra es mayor al LARGO, salga un cartel que diga que esa palabra no se encuentra en el diccionario.

2. En extras agregamos diferentes códigos para mostrar en la pantalla tanto el puntaje, las palabras acertadas y el número de intentos.
3. En extras también agregamos varios rectángulos para hacer mas detalle a algunos puntos que queríamos resaltar, como los rectángulos arriba a la derecha que recuadran el puntaje y las palabras acertadas o los rectángulos de arriba a la izquierda que recuadran el tiempo y los intentos o también como los rectángulos que recuadran al propio tablero de letras.
4. En extras también agregamos una línea para que la palabra del usuario sea escrita arriba de ella.
5. Agregamos diferentes formatos para poder escribir letras en diferentes tamaños y demás.
6. A casi todas las cosas que venían por defecto les cambiamos su color original y las acomodamos a nuestro gusto en la pantalla.
7. En el programa principal agregamos un fondo de pantalla que esta presente todo el tiempo mientras se está jugando.

### **Antes y después del juego**

1. En el programa principal, #seccion introducción. Al inicio agregamos una pantalla de introducción con datos que creíamos necesarios, como el nombre del juego, nuestros nombres de los que hicieron el juego, la comisión y bueno un cartel que diga con que tecla el usuario debe ingresar al juego, además de que colocamos un nuevo fondo de pantalla para esta ventana.
2. En el programa principal, #Sección cierre. Al final del programa cuando el usuario acaba sus intentos o el tiempo, se pasa a la pantalla de finalización, la misma en donde se muestra el resumen final del juego, un cartel que dice final del juego, muestra las palabras acertadas, el puntaje y un cartel que diga con que tecla debe finalizar el juego. También agregamos un nuevo fondo de pantalla para esta ventana.
3. Para realizar los dos ítems anteriores además del código agregamos formatos de letra, así como variables.

### **Configuración**

1. Agregamos diferentes variables con distintos colores para poder usar.
2. Agregamos diferentes variables con tamaños de letras para que podamos usar.
3. Cambiamos la resolución de la pantalla, el ANCHO y Largo.
4. Cambiamos el tiempo a un número más elevado.
5. El largo de la palabra no lo modificamos

### **¿En qué nos apoyamos para poder realizar el juego?**

Como este trabajo literalmente era un proceso de investigación porque además de lo que nosotros pensábamos debíamos buscar como hacer todas aquellas cosas que desconocíamos el conocimiento para hacerlas, buscamos ayuda en diferentes tutoriales de videos de YouTube así también como la propia pagina que ofrece Pygame para poder realizar cosas específicas. Además de esto creemos que la puesta en común de trabajos que realizamos con otros compañeros de otras cursadas hizo bastante nutritivo el aprendizaje en conjunto y también para darnos cuentas de defectos propios en nuestro programa.

### **¿Cuáles creemos que fueron nuestras mayores dificultades?**

Creemos que nuestra mayor dificultad fue estar metidos en los parciales y recuperatorios y no poder dedicarle el tiempo al TP, nos gustaría haber podido agregar mas cosas como una tabla con las mejores puntuaciones o un menú para que el usuario pueda elegir las diferentes dificultades, pero no llegamos con el tiempo. A demás que solo éramos dos personas, empezamos tarde y eso nos jugó una mala pasada, pero a pesar de todo creemos que logramos realizar un trabajo correcto y decente para poder entregar en tiempo y forma.