**Proyecto #1 - Hipodromo**

**Proyecto**

**Descripción**

**Implementar el Juego de un hipodromo. Qué consiste en un pista de carreras de una distancia entre 1/4 de milla y 1 milla. En la pista pueden correr hasta 4 caballos a la vez. La aplicación en todo momento debe mostrar un tablón donde se muestre la posición de cada caballo. La carrera termina cuando cuando llega el primer caballo. Cada caballo tiene un nombre y un jinete. El avance del caballo depende de los siguientes 4 parámetros.**

1. **Una velocidad aleatoria 30Km/h y 40Km/h.**
2. **El peso del jinete resta 1% a la velocidad por cada 5Kg de peso.**
3. **Un retraso aleatorio entre 1s y 5s al inicio de la carrera.**
4. **Un evento aleatorio en cualquier momento que puede teminar, retrasar o acelerar la velocidad del caballo. Implementar al menos 2 eventos. Ej. lluvia, jinete se cae, etc.**

**Evaluación del Proyecto**

1. **Elaborar documentación incluyendo diagrama de clases versión Inicial y versión final. 40%.**
2. **Implementar el programa en Python utilizando Orientación a Objetos. 40%.**
3. **Sustentar del proyecto relizado. 20%.**