

Andrade Pérez, Elvis
Rivas Liébana, Pablo
Máñez Fideli, Javier
Navarro Puig, Alejandro

DOCUMENTACIÓN

Los juegos variados más divertidos del 2022

Índice

1. Objetivos del proyecto.....	2
2. Metodología del proyecto.....	2
3. Listado y datos de los juegos.....	3-6
4. Autocrítica.....	7
5. Conclusiones.....	7
6. Fuentes consultadas.....	8
7. Valoración.....	8

1. Objetivos del proyecto

El objetivo del presente trabajo es realizar una lista de juegos variados para ofrecer un pasatiempo para esos largos días aburridos a nuestros jugadores a través de estos entretenidos y desafiantes juegos.

Jueguitos variaditos, unos juegos desarrollados por los profesionales más cualificados.

2. Metodología del proyecto

Lenguaje utilizado: Python

Plataforma utilizada: Github

Programas utilizados: Git, IDLE, Visual Studio Code

Hemos decidido utilizar python debido a su legibilidad, dinamismo y capacidad multiplataforma además de su simple manera de implementación nos ha sido muy sencillo desarrollar el proyecto con su ayuda.

También hemos hecho uso de la plataforma online Github junto al programa Git y sus repositorios remotos para guardar las distintas versiones del proyecto para así tener un control de las versiones y evitar perder el trabajo.

3. Listado y datos de los juegos

- El Ahorcado:

1. Concepto:

Todos sabemos jugar al ahorcado, pero aquellos que no sepan de qué se trata, el ahorcado es un juego bastante antiguo. Se trata de adivinar una palabra. Tienes que ir dando letras, pero si fallas, se añade una parte del cuerpo a la figura que está en el ahorcado.

2. Cambios:

Ha habido varios cambios durante el proceso de la creación del juego como después.

Revisión 1

- Intento poner en funcionamiento el programa ya que estaba hecho desde un poco de tiempo.
- Corrijo algunos fallos menores que pueda tener el programa.

Revisión 2

- Intentó corregir todo el programa e intentó acortar el código para ser eficiente.
- Añadir un título chulo de una web, <http://patorjk.com>.
- Subo todo el código o el juego al github.

Revisión 3

- Intentó probar el programa pero el título se ha desconfigurado. Intento arreglarlo pero no puedo. Solo me pasa en mi ordenador, por lo tanto no me preocupo, porque sé que en los demás ordenadores se ve bien.

Revisión 4

- Añadiendo un contador para tener almacenada las oportunidades para adivinar la palabra secreta.
- Corrigiendo algún error menor.
- Añadiendo el concepto de que si el usuario te da la letra en mayúscula, el programa la convierte en minúscula y que el programa funcione.

- Numberdle:

1. Concepto:

Numberdle es un juego en el cual debes adivinar un número de unos dígitos aleatorios. El programa te irá dando pistas durante el juego. Este juego ya existe pero le he puesto mi toque.

2. Cambios:

Revisión 1

- Correcciones menores en varios apartados del juego. Por ejemplo, al principio tenía que el número para adivinar fuese de 3 dígitos, y lo cambié para que el programa eligiese un valor al azar. Ahora el valor puede ser de varios dígitos.
- Añadir un título chulo hecho en la página web de <http://patorjk.com>.

Revisión 2

- Añadir un máximo de oportunidades de intento de adivinar el número. Antes había infinitas oportunidades y vi que eran demasiadas, y que por ello iba a ser muy aburrido. Por ello, puse 6 intentos.

Revisión 3

- Correcciones menores en todo el programa.
- Intenté arreglar el título del juego, pero me pasó lo mismo que en mi juego anterior, el ahorcado, el título sigue quedando mal.
- Intento hacer efectivo el código, quitando código innecesario.

- **CodeMaster:**

1. Concepto:

CodeMaster es un videojuego en el que deberás de adivinar un código secreto de 4 dígitos en que se pondrá a prueba tu paciencia y agilidad mental.

2. Cambios:

“Cambios con respecto a versiones anteriores del documento.”

Revisión 1

- Correcciones menores en todo el juego.
- Corrección de errores de implementación del código del juego.
- Cambiar el texto de introducción al juego para mayor comprensión.
- Añadido el título del juego al comenzar a jugar con código ASCII.

Revisión 2

- Correcciones menores en todo el juego.
- Implementación de aleatoriedad para la obtención del código secreto.
- Añadir un contador para más tarde utilizarlo en el código del juego.
- Revisión de códigos de salida y entrada.

Revisión 3

- Cambio en la comprobación de la propuesta del código para adivinar.
- Reducción y simplificación del código del juego.

Revisión 4

- Añadiendo distintas salidas de texto al ganar en el juego.
- Utilizo ahora el contador añadido en la revisión 2 para contar el número de intentos de adivinar el código secreto.

Revisión 5

- Corrección de error en la salida de texto al ganar en el juego.
- Añadido nuevas salidas de texto tipo easter eggs dependiendo del número de intentos en adivinar el código secreto.

Revisión 6

- Correcciones menores en todo el juego.
- Añadido la ayuda al jugador para saber en todo momento las coincidencias y aciertos que tiene en sus propuestas de código secreto.

Revisión 7

- Cambios en el código de comprobación de las propuestas al momento de introducirse.
- Añadido más salidas de texto al adivinar el código secreto en respuesta al número de intentos utilizados.

Revisión 8

- Añadiendo en la salida de error al introducir más de 4 dígitos como propuesta para adivinar el código secreto.

- **EI UNO:**

1. Concepto:
El UNO es un juego tradicional pero con una variante, que ya no es físico.

2. Cambios:

Revisión 1

- Lo primero ha sido definir las funciones respecto a las bases del juego real para saber qué es lo que tiene que hacer el programa.
- También se ha implementado la aleatoriedad para la distribución de las cartas

Revisión 2

- Correcciones del juego.
- Mejoras en todo el juego.
- Creación de una baraja aleatoria más cartas de +2 y +4.

Revisión 3

- Añadiendo funciones para robar cartas y para controlar el robo en caso de que no fuera válido.

Revisión 4

- Añadiendo función en la que puedes robar o salir pulsando la tecla, además de que te muestra tu puntuación y otra función en la que si la carta es +4 o +2 etc, te devuelve unos puntos.

Revisión 5

- Añadiendo dos listas vacías para la baraja y el montón y otra en el que se guardan los colores.
- Corrigiendo despistes tontos.

Revisión 6

- Corrigiendo errores menores.
- Creando una lista de diccionarios en el que están los jugadores con sus datos
- Añadiendo input para introducir el nombre del jugador.

- **Pong:**

1. Concepto:

El objetivo era imitar lo máximo posible el juego tradicional que se jugaba en las máquinas arcade

2. Cambios:

Revisión 1

- El primer objetivo era crear las dos palas aunque no tuviesen movimiento

Revisión 2

- Al aprender a crear las dos palas, la creación de la pelota era muy sencilla
- También arregló un error que se generaba en las dos palas.

Revisión 3

- Pongo movimiento en las dos palas y pudiéndose así controlar con el teclado.
- Pongo movimiento en la bola, yendo hacia la izquierda o derecha al empezar el juego totalmente aleatorio.

Revisión 4

- Pongo colisiones arriba y abajo de la pantalla, es decir si la pelota toca arriba o abajo rebotará

Revisión 5

- Pongo colisiones en las dos palas también es decir la pelota ya rebota si choca con alguna de estas dos

Revisión 6

- Pongo un marcador que se actualiza cuando uno de los dos jugadores hace un punto.

5. Autocrítica

Hemos comprobado que se nos da bien trabajar en equipo entre nosotros, siempre que alguno tenía alguna duda los demás lo intentábamos ayudar conjuntamente, o con los juegos acabados darle consejos sobre cómo mejorarlo, lo único malo es que debida a nuestra mala organización nos dejamos mucho para hacer para el final, cogiéndonos así el “toro”, si nos hubiéramos organizado mejor hubiese salido mucho mejor todo pero aún así estamos contentos con nuestro trabajo y con nuestro grupo.

5. Conclusiones

Una vez realizado el estudio de factibilidad del presente proyecto, se cuenta con la información necesaria y suficiente que permite llegar a la siguiente conclusión:

El objetivo guía del presente proyecto era crear unos minijuegos variados capaces de desafiar al jugador a partir de estos. Se consiguió elaborar dichos juegos, logrando así desarrollar, al final de este trabajo de grado una pequeña interfaz para acceder a cada uno de ellos. Un sistema capaz de ser utilizado por cualquier persona debido a su sencillez.

6. Fuentes consultadas

1. Títulos y tipografías ASCII: <http://patorjk.com>
2. Plataforma de control de versiones: <https://github.com/>
3. Todo sobre la librería Turtle: <https://docs.python.org/es/3.9/library/turtle.html>

7. Valoración

Valoramos a través de esta encuesta.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScUqCLjLZU0QwnxFJ1alhqHea8NmGSMks4XN-vpk6PVffRw/viewform?usp=sf_link