

## INFORME TP N°1:

Los problemas más complejos que se me presentaron en el código fueron el tema de las probabilidades y el tema del Score. Además de otros problemas como el los comodines, armado de la matriz las cuales pude solucionarlo de manera rápida.

La solución al código de las probabilidades fue adoptar 2 condicionales, hacer el sorteo del dado con un randint luego hacer el sorteo de un dado de probabilidad con un uniform del 1 al 10 (deduje que las probabilidades son del 1 al 10, pero el usuario puede cambiarlas eligiendo del 1 al 100) y evalué si las probabilidades de las cartas estaban incluidas en la probabilidad sorteada.

La solución al score fue crear un diccionario que tomé como key los nombres de los jugadores y como valor los números de puntos, deduje también que los puntos se sumaban de a uno. La cuestión era imprimirlos de forma que los puntos queden ordenados de mayor a menor, para esto utilice la función sorted, la cual utilice una función lambda.

En la forma de jugabilidad supuse que primero se les pregunta el nombre, luego empieza el jugador n°1 diciéndole si es que gana un comodín y si quiere usarlo, luego le pregunta si quiere usar una carta ganada y después le muestra el tablero pidiendo las coordenadas, luego se repite el procedimiento para el jugador n°2.

También supuse que las probabilidades de las cartas por defecto son de 50% cada una, ósea que no están definidas de forma general, son independientes entre sí, y el usuario puede cambiarlas en el menú con un porcentaje del 1 al 100%.

Para el tablero de los jugadores hice 2 tablas de cartas con números aleatorios y 2 tablas que son las que van a estar en juego.

En la carta layout lo mire como una mezcla aleatoria, ósea que debe mezclarse, pero no importa cómo, así que agregue mezclas de la carta toti o fatality de tal forma que no cumplan la misma función que estas obviamente.

En la carta Toti como dice que debe espejar de forma azarosa, ósea horizontal y verticalmente, agregué un randint que da un numero (1 o 2) y dependiendo de este ejecutara dicha acción.

Generalmente al código lo programe empezando desde el menú y terminando en el score implementando y variando un poco de lo que vimos en clases, corriendo y debuggeando el programa cada vez que me surgía una duda.