

Desafío Preguntados

Preguntados es una franquicia de entretenimiento de plataformas y una de las marcas más exitosas de la división de Gaming de Etermax.

Preguntados es principalmente un juego de preguntas y respuestas de Cultura General tipo trivia. Digamos que este es el apartado en el que cabrían cuestiones de todo tipo. Si controlas datos históricos, orígenes de comidas, literatura y curiosidades de todo tipo, lograrás una buena puntuación.



Recientemente Etermax ha decidido desarrollar el juego en Python, y para acceder a las entrevistas es necesario completar el siguiente desafío.



La empresa compartió con todos los participantes cierta información confidencial de un grupo de preguntas y respuestas. Y semana a semana enviará una lista con los nuevos requerimientos. Quien supere todas las etapas accederá a una entrevista con el director para de la compañía.

Set de datos

La información a ser analizada se encuentra en el archivo `datos.py`, por tratarse de una lista, bastará con incluir dicho archivo en el proyecto de la siguiente manera:

```
from datos import lista
```

Formato de los datos recibidos

```
lista =  
[  
    {  
        "pregunta": "¿Cuál es la moneda de México? ",  
        "a": "Peso",  
        "b": "Dolar",  
        "c": "Euro",  
        "correcta": "a"  
    },  
    {  
        "pregunta": "¿De qué color es la bandera de Japón? ",  
        "a": "Azul y Amarilla",  
        "b": "Blanca y Roja",  
        "c": "Celeste y Blanca",  
        "correcta": "b"  
    }  
]
```

Desafío:

- A. Analizar detenidamente el set de datos.
- B. Recorrer la lista guardando en sub-listas: la pregunta, cada opción y la respuesta correcta.
- C. Crear 2 botones (rectángulos) uno con la etiqueta “Pregunta”, otro con la etiqueta “Reiniciar”
- D. Imprimir el Score: 999 donde se va a ir acumulando el puntaje de las respuestas correctas. Cada respuesta correcta suma 10 puntos.
- E. Al hacer clic en el botón (rectángulo) “Pregunta” debe mostrar las preguntas comenzando por la primera y las tres opciones, cada clic en este botón pasa a la siguiente pregunta.
- F. Al hacer clic en una de las tres palabras que representa una de las tres opciones, si es correcta, debe sumar el score y dejar de mostrar las opciones.
- G. Solo tiene 2 opciones para acertar la respuesta correcta y sumar puntos, si agotó ambas opciones, deja de mostrar las opciones y no suma score
- H. Al hacer clic en el botón (rectángulo) “Reiniciar” debe mostrar las preguntas comenzando por la primera y las tres opciones, cada clic pasa a la siguiente pregunta. También debe reiniciar el Score.

Ejemplo:

