

|  |  |
| --- | --- |
| Colegio Universitario **IES** *Siglo 21* | |
| TRABAJO PRÁCTICO 5 | |
| **Materia:** Programación 1 | **Carrera:** Inteligencia Artificial |

**Desarrolle en Python** un juego con funcionalidad similar al “Preguntados” o “Carrera de Mentes” que respete las siguientes características o requerimientos:

El programa procesará un archivo de texto con extensión CSV que tiene los siguientes campos:

* Pregunta
* Respuesta 1
* Respuesta 2
* Respuesta 3
* Respuesta 4
* Número que indica la respuesta correcta.

El programa deberá generar un número aleatorio para traer los datos de un registro al azar, y con eso se armará el escenario del juego que deberá tener los siguientes:

* Una pregunta.
* Las cuatro respuestas posibles.
* Y se le debe pedir al usuario que seleccione la respuesta correcta.

El programa deberá indicar si el jugador acertó o no la respuesta correcta y traer otra pregunta hasta que se gane o pierda el juego.

La instancia de finalización se produce cuando se gana o se pierde el juego:

* Se gana al llegar a 5 aciertos.
* Se pierde al llegar a 3 errores.