



SEGUNDO PROYECTO



Programar el juego “wordle” de forma que sea funcional (<https://wordle.danielfrg.com/>) teniendo en cuenta las siguientes restricciones:

- No es necesaria una interfaz gráfica (aunque si lo hacen se dan puntos extra). Lo importante es que en pantalla se presente una versión análoga (aunque sea 100% texto) a la presentada en la página pero escogiendo antes de cada partida la dificultad: entre 4 y 8 letras.
- Se pueden jugar varias partidas y la interfaz debe mostrar la cantidad de aciertos y de fallos (sin importar el nivel de dificultad de cada partida).
- Las palabras deben ser válidas, para lo cual deben conseguir un leuario (puede ser español o inglés).
- Cada partida termina, o porque se adivine la palabra o porque se supere la cantidad de intentos (6)

Tengan en cuenta que:

- Los equipos deben tener mínimo tres (3), máximo cinco (5) integrantes. Todos los equipos se deben registrar aquí:
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AYhpx5wzvaa8TPeCZiibgdulUoo7kPu-RLyMts-Da9A/edit?usp=sharing>
- El código se debe enviar al correo del profesor por tardar el 16 de Noviembre a las 11:59 pm y la sustentación se hará al día siguiente. Para el envío, especificar en el correo el número del equipo.
- Todos los integrantes de cada equipo deben participar en el desarrollo de manera activa pues la calificación del trabajo se hará mediante la sustentación por parte de uno de los integrantes seleccionado de manera aleatoria por el profesor o monitor.
- Se prohíbe copiar código de otro equipo. El incumplimiento de esta instrucción ocasionará la anulación del trabajo para el equipo infractor.
- La sustentación se realizará en el horario de la clase práctica del día y todos los integrantes deben asistir, aunque sólo uno sustente. La ausencia de integrantes sin excusa válida disminuirá la nota.