

PARTIDAS JUGADAS

```
PS C:\Users\jimhu\Desktop\IPC1_Actividades_202303768\Actividad 10-11> & 'C:\Program Files\Java\jdk-24\bin\java.exe' '-XX:+ShowCodeDetailsInExceptionMessages' '-cp' 'C:\Users\jimhu\AppData\Roaming\Code\User\workspaceStorage\dfdc1e335bf1e8adb85a5a1707f85c06\redhat.java\jdt_ws\Actividad 10-11_6a365d9b\bin' 'JuegoAdivinaPais'
```

```
¡Adivina el país!  
Primera pista: El país empieza con la letra 'S'  
Segunda pista: La segunda letra es 'o'  
El país tiene 44 letras  
Tu respuesta: ssso  
Incorrecto. El país era: South Georgia and the South Sandwich Islands
```

```
Incorrecto. El país era: South Georgia and the South Sandwich Islands
```

```
¿Quieres jugar otra vez? (s/n): s
```

```
¡Adivina el país!  
Primera pista: El país empieza con la letra 'G'  
Segunda pista: La segunda letra es 'u'  
El país tiene 6 letras  
Tu respuesta: guatemala  
Incorrecto. El país era: Guyana
```

```
¿Quieres jugar otra vez? (s/n): s
```

```
¡Adivina el país!  
Primera pista: El país empieza con la letra 'K'  
Segunda pista: La segunda letra es 'a'  
El país tiene 10 letras  
Tu respuesta: kars  
Incorrecto. El país era: Kazakhstan
```

```
¿Quieres jugar otra vez? (s/n): s
```

```
¡Adivina el país!  
Primera pista: El país empieza con la letra 'T'  
Segunda pista: La segunda letra es 'i'  
El país tiene 11 letras  
Tu respuesta:  
Incorrecto. El país era: Timor-Leste
```

```
¿Quieres jugar otra vez? (s/n): s
```

```
¡Adivina el país!  
Primera pista: El país empieza con la letra 'E'  
Segunda pista: La segunda letra es 'c'  
El país tiene 7 letras  
Tu respuesta: ecuador  
¡Correcto! ¡Has adivinado el país!
```

```
¿Quieres jugar otra vez? (s/n): s
```

MENSAJES ENVIADOS A LA IA

CHAT

necesito crear un juego en consola en java que tome los datos de este csv:

Name,Code

Afghanistan,AF

Åland Islands,AX

Albania,AL

Algeria,DZ

American Samoa,AS

Andorra,AD

Angola,AO

Anguilla,AI

Antarctica,AQ

Antigua and Barbuda,AG

Argentina,AR

Armenia,AM

Aruba,AW

Australia,AU

Austria,AT

Azerbaijan,AZ

Bahamas,BS

Bahrain,BH

Bangladesh,BD

Barbados,BB

Belarus,BY

Belgium,BE

Belize,BZ

Benin,BJ

Bermuda,BM

Bhutan,BT

"Beliza, Plurinational State of" BZ

JuegoAdivinaPais.java

+

Agregar contexto (#), extensiones (@), comandos (/)

Agent Auto

CHAT

se deben crear objetos de tipo Pais y guardarlos en una ArrayList para nutrir de información al juego.

Para jugar, el sistema debe elegir un país aleatorio de la lista de países y darle una pista al usuario como: "El país que elegí empieza con" + primeraLetra del nombre del país que el sistema eligió.

Se debe mostrar un mensaje que le indique al usuario si adivinó o no.

Enable Claude Sonnet 3.5 for all clients

Enable access to the latest Claude 3.5 Sonnet model from Anthropic. [Learn more about how GitHub Copilot serves Claude 3.5 Sonnet.](#)

JimHurtarte1

seleccionado "Enable"

Voy a ayudarte a crear este juego de adivinanza de países. Primero, necesitamos crear varios archivos:

1. Un archivo CSV con los datos de los países
2. Una clase Pais para representar cada país
3. La clase principal del juego

Primero, vamos a crear el archivo CSV:

JuegoAdivinaPais.java

+

Agregar contexto (#), extensiones (@), comandos (/)

Agent Auto

CHAT

Voy a ayudarte a crear este juego de adivinanza de países. Primero, necesitamos crear varios archivos:

1. Un archivo CSV con los datos de los países
2. Una clase `Pais` para representar cada país
3. La clase principal del juego

Primero, vamos a crear el archivo CSV:

✓ Se ha creado `países.csv`

Ahora, vamos a crear la clase `Pais`:

✓ Se ha creado `Pais.java`

Finalmente, vamos a crear la clase principal del juego que contendrá la lógica principal:

✓ Se ha creado `JuegoAdivinaPais.java`

He creado tres archivos:

1. `países.csv` : Contiene la lista de países y sus códigos
2. `Pais.java` : Una clase simple que representa un país con su nombre y código
3. `JuegoAdivinaPais.java` : La clase principal del juego

Para compilar y ejecutar el juego, puedes usar los siguientes comandos en la terminal:

`JuegoAdivinaPais.java` +

Agregar contexto (#), extensiones (@), comandos (/)

Agent ▾ Auto ▾

CHAT

Para compilar y ejecutar el juego, puedes usar los siguientes comandos en la terminal:

`cd`
`"c:\Users\jimhu\Desktop\IPC1_Actividades_202303768\Actividad 10-11" ; javac *.java ; java JuegoAdivinaPais`

El juego está funcionando y tiene las siguientes características:

1. Carga los países desde el archivo CSV
2. Selecciona un país aleatorio
3. Muestra la primera letra del país como pista
4. Permite al usuario intentar adivinar
5. Muestra si el usuario acertó o no
6. Permite jugar múltiples veces

Para jugar, simplemente escribe el nombre del país que crees que es y presiona Enter. El juego te dirá si has acertado o no, y te preguntará si quieres jugar otra vez. Puedes escribir 's' para jugar otra vez o cualquier otra tecla para terminar el juego.

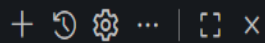
ahora para mejorar el juego necesito que me de más pistas como la segunda letra

`JuegoAdivinaPais.java` +

Agregar contexto (#), extensiones (@), comandos (/)

Agent ▾ Auto ▾

CHAT



Ahora vamos a compilar y ejecutar el juego actualizado:

```
cd
"c:\Users\jimhu\Desktop\IPC1_Actividades_202303768\Actividad 10-11" ; javac *.java ; java JuegoAdivinaPais
```

¡Perfecto! Ahora el juego muestra tres pistas diferentes:

1. La primera letra del país
2. La segunda letra del país
3. La longitud total del nombre del país

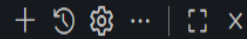
Esto hace que el juego sea más interesante y un poco más fácil de jugar. Por ejemplo, en la ejecución de prueba, las pistas indican:

- Primera letra: 'M'
- Segunda letra: 'o'
- Longitud: 8 letras

En este caso, el país podría ser "Mongolia" (que efectivamente tiene 8 letras y comienza con "Mo").

Puedes seguir jugando intentando adivinar el país con estas pistas adicionales. ¿Te gustaría que agregue más tipos de pistas o que modifique las existentes de alguna manera?

CHAT



Voy a modificar la clase `JuegoAdivinaPais` para incluir más pistas. Modificaré el método `jugar()` para mostrar la primera y segunda letra del país:

```
JuegoAdivinaPais.java +6 -2
```

Ahora vamos a compilar y ejecutar el juego actualizado:

```
cd
"c:\Users\jimhu\Desktop\IPC1_Actividades_202303768\Actividad 10-11" ; javac *.java ; java JuegoAdivinaPais
```

¡Perfecto! Ahora el juego muestra tres pistas diferentes:

1. La primera letra del país
2. La segunda letra del país
3. La longitud total del nombre del país

Esto hace que el juego sea más interesante y un poco más fácil de jugar. Por ejemplo, en la ejecución de prueba, las pistas indican:

- Primera letra: 'M'
- Segunda letra: 'o'
- Longitud: 8 letras

En este caso, el país podría ser "Mongolia" (que efectivamente tiene 8 letras y comienza con "Mo").

Puedes seguir jugando intentando adivinar el país con

METODOS IMPORTANTES

1. Constructor `JuegoAdivinaPais()`:

```
public JuegoAdivinaPais() {  
    paises = new ArrayList<>();  
    random = new Random();  
    scanner = new Scanner(System.in);  
    cargarPaises();  
}
```

2. `cargarPaises()`:

```
private void cargarPaises() {  
    String linea;  
    boolean primeraLinea = true;  
  
    try (BufferedReader br = new Buffere  
        while ((linea = br.readLine()) !=  
            if (primeraLinea) {  
                primeraLinea = false;  
                continue;  
            }  
  
            String[] datos = linea.split  
            String nombre = datos[0].rep  
            String codigo = datos[1];  
            paises.add(new Pais(nombre,  
                }  
        } catch (IOException e) {  
            System.out.println("Error al car  
            System.exit(1);  
        }  
    }  
}
```

3. `jugar()`:

```
public void jugar() {  
    while (true) {  
        Pais paisElegido = paises.get(ra  
        String nombrePais = paisElegido.  
        String primeraLetra = nombrePais  
        String segundaLetra = nombrePais  
  
        System.out.println("\n¡Adivina e  
        System.out.println("Primera pist  
        System.out.println("Segunda pist  
        System.out.println("El país tien  
        System.out.print("Tu respuesta:  
  
        // ... código para verificar res  
    }  
}
```

4. `main()`:

```
public static void main(String[] args) {  
    JuegoAdivinaPais juego = new JuegoAd  
    juego.jugar();  
}
```

DECISIONES TOMADAS

Al generar el código en Copilot, luego de que me creara el esquema y el código lo validé y vi que podía mejorar el juego agregando más pistas como una segunda letra o la longitud del país, corrí el juego en un test para validar algún error de compilación, se leyó el código antes para validar los array y listas.