

4 paises 1 bandera



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño

Profesor. Pedro Nuñez Yepiz

Materia: Programación Estructurada.

Reporte de Videojuego 4 paises 1 bandera.

Elaborado por:

Beristain Navarro José Abraham.

Rojas Aripez Josue Francisco.

Ingeniería en Computación.

Grupo: 432

Miércoles, 07 de Junio del 2023.

4 países 1 bandera

REPORTE 4 PAISES 1 BANDERA

Código:

Función estandar del funcionamiento de un nivel.

```
248 def America():
249     Son_Click.play()
250     ventana_America = Toplevel()
251     ventana_America.title("4 PAISES 1 BANDERA")
252     ventana_America.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
253     ventana_America.resizable(0,0)
254     imagen = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Flags_Fond (Custom).png")
255     lbl_imagen = Label(ventana_America, image=imagen)
256     lbl_imagen.place(x=0,y=0)
257     ventana_America.geometry("1200x650+75+10")
258
259     lbl_Titulo = Label(ventana_America, text="AMERICA", background="white", fg="black", font=("Arial Black", 24), bg="white")
260     lbl_Titulo.place(x=50, y=10)
261
262     # --- Contadores ---
263     vidas = 3
264     puntos = 0
265     lbl_vidas = Label(ventana_America, text=f"Vidas: {vidas}", bg="white", font=("Arial Black", 24), background="white")
266     lbl_vidas.place(x=980, y=10)
267
268     lbl_puntaje = Label(ventana_America, text=f" Puntaje: {puntos}", bg="white", font=("Arial Black", 24), background="white")
269     lbl_puntaje.place(x=500, y=10)
270
271     def contador_puntos():
272         nonlocal puntos
273         puntos += 1
274         lbl_puntaje.config(text=f"Puntaje: {puntos}")
275         Crt_Click.play()
276         btn_Opcion1.config(bg="green")
277
278     # --- configurar bandera ---
279     num = random.sample(range(1,36),4)
280     bandera = f"Proyecto Videojuego Py\imagenes\Banderas2\America\\band{num[0]}.png"
281     foto=PhotoImage(file=bandera)
282     lbl_Bandera.config(image=foto)
283     lbl_Bandera.place(x=410, y=100)
284     lbl_Bandera.image = foto
285
```

4 paises 1 bandera

```
276 btn_Opcion1.config(bg="green")
277
278 # --- configurar bandera ---
279 num = random.sample(range(1,36),4)
280 bandera = f"Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Banderas2\\America\\band{num[0]}.png"
281 foto=PhotoImage(file=bandera)
282 lbl_Bandera.config(image=foto)
283 lbl_Bandera.place(x=410, y=100)
284 lbl_Bandera.image = foto
285
286 # --- configurar botones ---
287 paises = ["Relleno", "Antigua y Barbuba", "Argentina", "Bahamas", "Barbados", "Belice", "Bolivia", "Brasil", "Canada", "Chile", "Colo
288 pos = [30, 320, 610, 900]
289 posx = random.sample(range(0,4), 4)
290
291 texto = paises[num[0]]
292 btn_Opcion1.config(bg="white", text=texto)
293 btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)
294
295 texto = paises[num[1]]
296 btn_Opcion2.config(bg="white", text=texto)
297 btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)
298
299 texto = paises[num[2]]
300 btn_Opcion3.config(bg="white", text=texto)
301 btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)
302
303 texto = paises[num[3]]
304 btn_Opcion4.config(bg="white", text=texto)
305 btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)
306
307 def contador_vidas(op):
308
309 def fulls():
310     ventana_America.destroy()
311     W_perdio.destroy()
312
313     nonlocal vidas
314     vidas -= 1
315     lbl_vidas.config(text=f"Vidas: {vidas}")
```

```
305 btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)
306
307 def contador_vidas(op):
308
309 def fulls():
310     ventana_America.destroy()
311     W_perdio.destroy()
312
313     nonlocal vidas
314     vidas -= 1
315     lbl_vidas.config(text=f"Vidas: {vidas}")
316 if op == 2:
317     Inct_Click.play()
318     btn_Opcion2.config(bg="red")
319 elif op == 3:
320     Inct_Click.play()
321     btn_Opcion3.config(bg="red")
322 else:
323     Inct_Click.play()
324     btn_Opcion4.config(bg="red")
325
326 if vidas == 0:
327
328 def guardar_puntaje():
329     nombre_jugador = nombre_entry.get()
330
331     # Guardar puntaje en un archivo de texto
332     with open("puntajes.txt", "a") as archivo:
333         archivo.write(f"{nombre_jugador}: {puntos}\n")
334     fulls()
335
336     Son_Click.play()
337     W_perdio = Toplevel()
338     W_perdio.title("JUEGO TERMINADO")
339     W_perdio.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\icono.ico")
340     W_perdio.resizable(0,0)
341     imagenf = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Fondo_Pantalla (Custom).png")
342     lbl_imagen = Label(W_perdio, image=imagenf)
343     lbl_imagen.place(x=0,y=0)
344     W_perdio.geometry(f"700x400+350+170")
```

4 países 1 bandera

```
Proyecto Videojuego Py > Codigo_Juego > 4Países1Bandera.py > ...
334         fulls()
335
336         Son_Click.play()
337         W_perdio = Toplevel()
338         W_perdio.title("JUEGO TERMINADO")
339         W_perdio.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\icono.ico")
340         W_perdio.resizable(0,0)
341         imagenf = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Fondo_Pantalla (Custom).png")
342         lbl_imagen = Label(W_perdio, image=imagenf)
343         lbl_imagen.place(x=0,y=0)
344         W_perdio.geometry("700x400+350+170")
345
346         lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="PUNTUACION", fg="black", font=("Verdana", 30))
347         lbl_Titulo.place(x=217, y=28)
348
349         lbl_point = Label(W_perdio, text=f"Puntaje: {puntos}", font=("Verdana", 20))
350         lbl_point.place(x=280, y=98)
351
352         nombre_label = Label(W_perdio, text="Nombre:", font=("Verdana", 30))
353         nombre_label.place(x=260, y=140)
354
355         nombre_entry = Entry(W_perdio)
356         nombre_entry.place(x=290, y=210)
357
358         lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="¿Quieres guardar tu puntaje?", fg="black", borderwidth=5, font=("Verdana", 30))
359         lbl_Titulo.place(x=50, y=237)
360
361         Btn_Puntaje = Button(W_perdio, activebackground="gray70", cursor="hand2", text="SI", background="white", fg="black", borderwidth=5, font=("Verdana", 30))
362         Btn_Puntaje.place(x=244, y=310)
363
364         Btn_Cerrar = Button(W_perdio, activebackground="gray70", cursor="hand2", text="NO", background="white", fg="black", borderwidth=5, font=("Verdana", 30))
365         Btn_Cerrar.place(x=365, y=310)
366
367         W_perdio.protocol("WM_DELETE_WINDOW", lambda: None)
368
369         # --- Imagenes Aleatorias ---
370         num = random.sample(range(1,36),4)
371
372         bandera = f"Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Banderas2\\America\\band{num[0]}.png"
373         foto=PhotoImage(file=bandera)
```

```
Proyecto Videojuego Py > Codigo_Juego > 4Países1Bandera.py > ...
368
369         # --- Imagenes Aleatorias ---
370         num = random.sample(range(1,36),4)
371
372         bandera = f"Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Banderas2\\America\\band{num[0]}.png"
373         foto=PhotoImage(file=bandera)
374         lbl_Bandera = Label(ventana_America, image=foto)
375         lbl_Bandera.place(x=405, y=100)
376
377         # --- Texto de los Botones Aleatorio ---
378         paises = ["Relleno", "Antigua y Barbuba", "Argentina", "Bahamas", "Barbados", "Belice", "Bolivia", "Brasil", "Canada", "Chile", "Colombia", "Costa Rica", "Cuba", "Dominica"]
379
380         pos = [30, 320, 610, 900]
381         posx = random.sample(range(0,4), 4)
382
383         texto = paises[num[0]]
384         btn_Opcion1 = Button(ventana_America, cursor="hand2", text=texto, width=35, height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command= contador_puntos)
385         btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)
386
387         texto = paises[num[1]]
388         btn_Opcion2 = Button(ventana_America, cursor="hand2", text=texto, width=35, height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda: contador_vidas(2))
389         btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)
390
391         texto = paises[num[2]]
392         btn_Opcion3 = Button(ventana_America, cursor="hand2", text=texto, width=35, height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda: contador_vidas(3))
393         btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)
394
395         texto = paises[num[3]]
396         btn_Opcion4 = Button(ventana_America, cursor="hand2", text=texto, width=35, height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda: contador_vidas(4))
397         btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)
398
399         ventana_America.mainloop()
400
401
402 def Asia():
403     Son_Click.play()
```

4 países 1 bandera

Vista previa del código:

```
# --- Importando ---

from tkinter import *
from tkinter import messagebox
from tkinter import PhotoImage
import random
import time
import pygame

# --- Funciones ---

def Links():
    import webbrowser
    webbrowser.open("https://josuearipez.wixsite.com/abraham-y-josue")

pygame.mixer.init()
pygame.mixer.music.load("Proyecto Videojuego Py\Musica\Carefree.mp3")
pygame.mixer.music.play(-1)
Son_Click = pygame.mixer.Sound("Proyecto Videojuego Py\Musica\click_btn.mp3")
Crt_Click = pygame.mixer.Sound("Proyecto Videojuego Py\Musica\Estrellas.mp3")
Inct_Click = pygame.mixer.Sound("Proyecto Videojuego Py\Musica\error.mp3")

def ajuste():
    Son_Click.play()
    W_ajustes = Toplevel()
    W_ajustes.title("AJUSTES")
    W_ajustes.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
    W_ajustes.resizable(0,0)
    pygame.mixer.music.unpause()
    lblsond = Label(W_ajustes, text="Sonido")
    lblsond.place(x=10, y=15)

    opcion = IntVar() # Como StrinVar pero en entero

    Radiobutton(W_ajustes, text="SI", variable=opcion, value=1).pack()
    Radiobutton(W_ajustes, text="NO", variable=opcion, value=2).pack()
    if opcion == 1:
        pygame.mixer.music.play(-1)
    else:
        pygame.mixer.music.pause()

    W_ajustes.geometry("300x300+75+10")
```

4 países 1 bandera

```
W_ajustes.mainloop()

def respuesta(boton, op, cont):
    continente = [Africa, America, Asia, Europa, Oceania]

    if op == 1:
        Crt_Click.play()
        boton.config(bg="green")
        time.sleep(0.2)
        continente[cont]()

    else:
        Inct_Click.play()
        boton.config(bg="red")

def cargar_puntajes():
    Son_Click.play()
    puntajes = []

    # Cargar puntajes desde el archivo de texto
    with open("puntajes.txt", "r") as archivo:
        for linea in archivo:
            puntajes.append(linea.strip())

    # Crear una nueva ventana para mostrar los puntajes
    ventana_puntajes = Toplevel(Ventana_Principal)
    ventana_puntajes.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
    ventana_puntajes.resizable(0,0)

    ventana_puntajes.geometry("200x400+75+10")
    ventana_puntajes.title("Puntajes")

    # Crear una etiqueta para cada puntaje
    for puntaje in puntajes:
        label_puntaje = Label(ventana_puntajes, text=puntaje)
        label_puntaje.pack()

def Salir():
    Son_Click.play()
    respuesta = messagebox.askquestion("4 Países 1 Bandera", "¿Estas seguro que deseas salir?")
    if respuesta == "yes":
        Son_Click.play()
        Ventana_Principal.destroy()
```

4 paises 1 bandera

```
# --- Continentes Funciones ----

def Africa():
    Son_Click.play()
    ventana_Africa= Toplevel()
    ventana_Africa.title("4 PAISES 1 BANDERA")
    ventana_Africa.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
    ventana_Africa.resizable(0,0)
    ventana_Africa.configure(background="DeepSkyBlue3")
    imagen = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Flags_Fond
(Custom).png")
    lbl_imagen = Label(ventana_Africa, image=imagen)
    lbl_imagen.place(x=0,y=0)
    ventana_Africa.geometry("1200x650+75+10")

    lbl_Titulo = Label(ventana_Africa, text="AFRICA", background="white", fg="black",
font=("Arial Black", 24), bg="white")
    lbl_Titulo.place(x=50, y=10)

    # --- Contadores ---
    vidas = 3
    puntos = 0
    lbl_vidas = Label(ventana_Africa, text=f"Vidas: {vidas}", bg="white",
font=("Arial Black", 24), background="white")
    lbl_vidas.place(x=980, y=10)

    lbl_puntaje = Label(ventana_Africa, text=f" Puntaje: {puntos}", bg="white",
font=("Arial Black", 24), background="white")
    lbl_puntaje.place(x=500, y=10)

    def contador_puntos():
        nonlocal puntos
        puntos += 1
        lbl_puntaje.config(text=f"Puntaje: {puntos}")
        Crt_Click.play()
        btn_Opcion1.config(bg="green")

    # --- configurar bandera ---
    num = random.sample(range(1,56),4)
    bandera = f"Proyecto Videojuego
Py\imagenes\Banderas2\Africa\\band{num[0]}.png"
    foto=PhotoImage(file=bandera)
    lbl_Bandera.config(image=foto)
    lbl_Bandera.place(x=410, y=100)
    lbl_Bandera.image = foto
```

4 paises 1 bandera

```
# --- configurar botones ---
paises = ["Relleno", "Angola", "Argelia", "Benin", "Botsuana", "Burkina
Faso", "Burundi", "Cabo Verde", "Camerun", "Chad", "Comoras", "Costa de Marfil",
"Egipto", "Eritrea", "Etiopia", "Gabon", "Gambia", "Ghana", "Guinea", "Guinea Bisau",
"Guinea Ecuatorial", "Kenia", "Lesoto", "Liberia", "Libia", "Madagascar", "Malawi",
"Mali", "Marruecos", "Mauricio", "Mauritania", "Mozambique", "Naminia", "Niger",
"Nigeria", "Republica Centroafricana", "Rpublica del Congo", "Republica Democratica
del combo", "Ruanda", "Sahara", "Santo Tome y Principe", "Senegal", "Seychelles",
"Sierra Leona", "Somalia", "Somalilandia", "Sauzilandia", "Sudafrica", "Sudan",
"Sudan del Sur", "Tanzania", "Togo", "Tunez", "Uganda", "Yibuti", "Zambia",
"Zimbaue"]

pos = [30, 320, 610, 900]
posx = random.sample(range(0,4), 4)

texto = paises[num[0]]
btn_Opcion1.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)

texto = paises[num[1]]
btn_Opcion2.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)

texto = paises[num[2]]
btn_Opcion3.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)

texto = paises[num[3]]
btn_Opcion4.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)

def contador_vidas(op):

    def fulls():
        ventana_Africa.destroy()
        W_perdio.destroy()

    nonlocal vidas
    vidas -= 1
    lbl_vidas.config(text=f"Vidas: {vidas}")
    if op == 2:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion2.config(bg="red")
    elif op == 3:
        Inct_Click.play()
```


4 paises 1 bandera

```
        btn_Opcion3.config(bg="red")
    else:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion4.config(bg="red")

    if vidas == 0:

        def guardar_puntaje():
            nombre_jugador = nombre_entry.get()

            # Guardar puntaje en un archivo de texto
            with open("puntajes.txt", "a") as archivo:
                archivo.write(f"{nombre_jugador}: {puntos}\n")
            fulls()

        Son_Click.play()
        W_perdio = Toplevel()
        W_perdio.title("JUEGO TERMINADO")
        W_perdio.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
        W_perdio.resizable(0,0)
        imagenf = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Fondo_Pantalla
(Custom).png")
        lbl_imagen = Label(W_perdio, image=imagenf)
        lbl_imagen.place(x=0,y=0)
        W_perdio.geometry("700x400+350+170")

        lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="PUNTUACION", fg="black",
font=("Verdana", 30))
        lbl_Titulo.place(x=217, y=28)

        lbl_point = Label(W_perdio, text=f"Puntaje: {puntos}", font=("Verdana",
20))
        lbl_point.place(x=280, y=98)

        nombre_label = Label(W_perdio, text="Nombre:", font=("Verdana", 30))
        nombre_label.place(x=260, y=140)

        nombre_entry = Entry(W_perdio)
        nombre_entry.place(x=290, y=210)

        lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="¿Quieres guardar tu puntaje?",
fg="black", borderwidth=5, font=("Verdana", 30))
        lbl_Titulo.place(x=50, y=237)
```

4 paises 1 bandera

```
        Btn_Puntaje = Button(W_perdio, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="SI", background="white", fg="black", borderwidth=5,
font=("Verdana", 20), command=guardar_puntaje)
        Btn_Puntaje.place(x=244, y=310)

        Btn_Cerrar = Button(W_perdio, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="NO", background="white", fg="black", borderwidth=5,
font=("Verdana", 20), command=fulls)
        Btn_Cerrar.place(x=365, y=310)

        W_perdio.protocol("WM_DELETE_WINDOW", lambda: None)

# --- Imagenes Aleatorias ---
num = random.sample(range(1,56),4)

bandera = f"Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Banderas2\\Africa\\band{num[0]}.png"
foto=PhotoImage(file=bandera)
lbl_Bandera = Label(ventana_Africa, image=foto)
lbl_Bandera.place(x=405, y=100)

# --- Texto de los botones aleatorios ---
paises = ["Relleno", "Angola", "Argelia", "Benin", "Botsuana", "Burkina Faso",
"Burundi", "Cabo Verde", "Camerun", "Chad", "Comoras", "Costa de Marfil", "Egipto",
"Eritrea", "Etiopia", "Gabon", "Gambia", "Ghana", "Guinea", "Guinea Bisau", "Guinea
Ecuatorial", "Kenia", "Lesoto", "Liberia", "Libia", "Madagascar", "Malawi", "Mali",
"Marruecos", "Mauricio", "Mauritania", "Mozambique", "Naminia", "Niger", "Nigeria",
"Republica Centroafricana", "Rpublica del Congo", "Republica Democratica del combo",
"Ruanda", "Sahara", "Santo Tome y Principe", "Senegal", "Seychelles", "Sierra Leona",
"Somalia", "Somalilandia", "Saudilandia", "Sudafrica", "Sudan", "Sudan del Sur",
"Tanzania", "Togo", "Tunez", "Uganda", "Yibuti", "Zambia", "Zimbaue"]

pos = [30, 320, 610, 900]
posx = random.sample(range(0,4), 4)

texto = paises[num[0]]
btn_Opcion1 = Button(ventana_Africa, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command= contador_puntos)
btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)

texto = paises[num[1]]
btn_Opcion2 = Button(ventana_Africa, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(2))
btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)
```

4 paises 1 bandera

```
    texto = paises[num[2]]
    btn_Opcion3 = Button(ventana_Africa, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(3))
    btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)

    texto = paises[num[3]]
    btn_Opcion4 = Button(ventana_Africa, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(4))
    btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)

    ventana_Africa.mainloop()

def America():
    Son_Click.play()
    ventana_America = Toplevel()
    ventana_America.title("4 PAISES 1 BANDERA")
    ventana_America.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
    ventana_America.resizable(0,0)
    imagen = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Flags_Fond
(Custom).png")
    lbl_imagen = Label(ventana_America, image=imagen)
    lbl_imagen.place(x=0,y=0)
    ventana_America.geometry("1200x650+75+10")

    lbl_Titulo = Label(ventana_America, text="AMERICA", background="white",
fg="black", font=("Arial Black", 24), bg="white")
    lbl_Titulo.place(x=50, y=10)

    # --- Contadores ---
    vidas = 3
    puntos = 0
    lbl_vidas = Label(ventana_America, text=f"Vidas: {vidas}", bg="white",
font=("Arial Black", 24), background="white")
    lbl_vidas.place(x=980, y=10)

    lbl_puntaje = Label(ventana_America, text=f" Puntaje: {puntos}", bg="white",
font=("Arial Black", 24), background="white")
    lbl_puntaje.place(x=500, y=10)

    def contador_puntos():
        nonlocal puntos
        puntos += 1
```

4 paises 1 bandera

```
lbl_puntaje.config(text=f"Puntaje: {puntos}")
Crt_Click.play()
btn_Opcion1.config(bg="green")

# --- configurar bandera ---
num = random.sample(range(1,36),4)
bandera = f"Proyecto Videojuego
Py\imagenes\Banderas2\America\\band{num[0]}.png"
foto=PhotoImage(file=bandera)
lbl_Bandera.config(image=foto)
lbl_Bandera.place(x=410, y=100)
lbl_Bandera.image = foto

# --- configurar botones ---
paises = ["Relleno", "Antigua y Barbuba", "Argentina", "Bahamas", "Barbados",
"Belice", "Bolivia", "Brasil", "Canada", "Chile", "Colombia", "Costa Rica", "Cuba",
"Dominica", "Ecuador", "EEUU", "El Salvador", "Granada", "Guatemala", "Guyana",
"Haiti", "Honduras", "Jamaica", "Mexico", "Nicaragua", "Panama", "Paraguay", "Peru",
"Puerto Rico", "Republica Dominicana", "San Cristobal y Nieves", "San Vicente y las
Granadinas", "Sanata Lucia", "Surinam", "Trinidad y Tobago", "Uruguay", "Venezuela"]
pos = [30, 320, 610, 900]
posx = random.sample(range(0,4), 4)

texto = paises[num[0]]
btn_Opcion1.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)

texto = paises[num[1]]
btn_Opcion2.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)

texto = paises[num[2]]
btn_Opcion3.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)

texto = paises[num[3]]
btn_Opcion4.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)

def contador_vidas(op):

    def fulls():
        ventana_America.destroy()
        W_perdio.destroy()
```

```

nonlocal vidas
vidas -= 1
lbl_vidas.config(text=f"Vidas: {vidas}")
if op == 2:
    Inct_Click.play()
    btn_Opcion2.config(bg="red")
elif op == 3:
    Inct_Click.play()
    btn_Opcion3.config(bg="red")
else:
    Inct_Click.play()
    btn_Opcion4.config(bg="red")

if vidas == 0:

    def guardar_puntaje():
        nombre_jugador = nombre_entry.get()

        # Guardar puntaje en un archivo de texto
        with open("puntajes.txt", "a") as archivo:
            archivo.write(f"{nombre_jugador}: {puntos}\n")
            fulls()

    Son_Click.play()
    W_perdio = Toplevel()
    W_perdio.title("JUEGO TERMINADO")
    W_perdio.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
    W_perdio.resizable(0,0)
    imagenf = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Fondo_Pantalla
(Custom).png")
    lbl_imagen = Label(W_perdio, image=imagenf)
    lbl_imagen.place(x=0,y=0)
    W_perdio.geometry("700x400+350+170")

    lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="PUNTUACION", fg="black",
font=("Verdana", 30))
    lbl_Titulo.place(x=217, y=28)

    lbl_point = Label(W_perdio, text=f"Puntaje: {puntos}", font=("Verdana",
20))
    lbl_point.place(x=280, y=98)

    nombre_label = Label(W_perdio, text="Nombre:", font=("Verdana", 30))
    nombre_label.place(x=260, y=140)

```

4 paises 1 bandera

```
nombre_entry = Entry(W_perdio)
nombre_entry.place(x=290, y=210)

lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="¿Quieres guardar tu puntaje?",
fg="black", borderwidth=5, font=("Verdana", 30))
lbl_Titulo.place(x=50, y=237)

Btn_Puntaje = Button(W_perdio, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="SI", background="white", fg="black", borderwidth=5,
font=("Verdana", 20), command=guardar_puntaje)
Btn_Puntaje.place(x=244, y=310)

Btn_Cerrar = Button(W_perdio, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="NO", background="white", fg="black", borderwidth=5,
font=("Verdana", 20), command=fulls)
Btn_Cerrar.place(x=365, y=310)

W_perdio.protocol("WM_DELETE_WINDOW", lambda: None)

# --- Imagenes Aleatorias ---
num = random.sample(range(1,36),4)

bandera = f"Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Banderas2\\America\\band{num[0]}.png"
foto=PhotoImage(file=bandera)
lbl_Bandera = Label(ventana_America, image=foto)
lbl_Bandera.place(x=405, y=100)

# --- Texto de los Botones Aleatorio ---
paises = ["Relleno", "Antigua y Barbuba", "Argentina", "Bahamas", "Barbados",
"Belice", "Bolivia", "Brasil", "Canada", "Chile", "Colombia", "Costa Rica", "Cuba",
"Dominica", "Ecuador", "EEUU", "El Salvador", "Granada", "Guatemala", "Guyana",
"Haiti", "Honduras", "Jamaica", "Mexico", "Nicaragua", "Panama", "Paraguay", "Peru",
"Puerto Rico", "Republica Dominicana", "San Cristobal y Nieves", "San Vicente y las
Granadinas", "Sanata Lucia", "Surinam", "Trinidad y Tobago", "Uruguay", "Venezuela"]

pos = [30, 320, 610, 900]
posx = random.sample(range(0,4), 4)

texto = paises[num[0]]
btn_Opcion1 = Button(ventana_America, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command= contador_puntos)
btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)

texto = paises[num[1]]
```

4 paises 1 bandera

```
    btn_Opcion2 = Button(ventana_America, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(2))
    btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)

    texto = paises[num[2]]
    btn_Opcion3 = Button(ventana_America, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(3))
    btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)

    texto = paises[num[3]]
    btn_Opcion4 = Button(ventana_America, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(4))
    btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)

    ventana_America.mainloop()

def Asia():
    Son_Click.play()
    ventana_Asia = Toplevel()
    ventana_Asia.title("4 PAISES 1 BANDERA")
    ventana_Asia.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
    ventana_Asia.resizable(0,0)
    ventana_Asia.configure(background="white")
    imagen = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Flags_Fond
(Custom).png")
    lbl_imagen = Label(ventana_Asia, image=imagen)
    lbl_imagen.place(x=0,y=0)
    ventana_Asia.geometry("1200x650+75+10")
    lbl_Titulo = Label(ventana_Asia, text="ASIA", background="white", fg="black",
font=("Arial Black", 24), bg="white")
    lbl_Titulo.place(x=50, y=10)

    # --- Contadores ---
    vidas = 3
    puntos = 0
    lbl_vidas = Label(ventana_Asia, text=f"Vidas: {vidas}", bg="white", font=("Arial
Black", 24), background="white")
    lbl_vidas.place(x=980, y=10)

    lbl_puntaje = Label(ventana_Asia, text=f" Puntaje: {puntos}", bg="white",
font=("Arial Black", 24), background="white")
```

4 paises 1 bandera

```
lbl_puntaje.place(x=500, y=10)

def contador_puntos():
    nonlocal puntos
    puntos += 1
    lbl_puntaje.config(text=f"Puntaje: {puntos}")
    Crt_Click.play()
    btn_Opcion1.config(bg="green")

    # --- configurar bandera ---
    num = random.sample(range(1,44),4)
    bandera = f"Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Banderas2\\Asia\\band{num[0]}.png"
    foto=PhotoImage(file=bandera)
    lbl_Bandera.config(image=foto)
    lbl_Bandera.place(x=410, y=100)
    lbl_Bandera.image = foto

    # --- configurar botones ---
    paises = ["Relleno", "Afganistan", "Arabia Saudita", "Banglades", "Barein",
"Birmania", "Brunei", "Butan", "Camboya", "Catar", "China", "Corea del Norte", "Corea
del Sur", "Emiratos Arabes Unidos", "Filipinas", "India", "Indonesia", "Irak",
"Iran", "Israel", "Japon", "Jordania", "Kazajistan", "Kuwait", "Laos", "Libano",
"Malasia", "Maldivas", "Mongolia", "Nepal", "Oman", "Pakistan", "Palestina",
"Singapur", "Siria", "Sri Lanka", "Tailandia", "Taiwan", "Tayikistan", "Timor
Oriental", "Turkmenistan", "Turquia", "Uzbekistain", "Vietnam", "Yemen"]
    pos = [30, 320, 610, 900]
    posx = random.sample(range(0,4), 4)

    texto = paises[num[0]]
    btn_Opcion1.config(bg="white", text=texto)
    btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)

    texto = paises[num[1]]
    btn_Opcion2.config(bg="white", text=texto)
    btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)

    texto = paises[num[2]]
    btn_Opcion3.config(bg="white", text=texto)
    btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)

    texto = paises[num[3]]
    btn_Opcion4.config(bg="white", text=texto)
    btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)
```



```
def contador_vidas(op):

    def fulls():
        ventana_Asia.destroy()
        W_perdio.destroy()

    nonlocal vidas
    vidas -= 1
    lbl_vidas.config(text=f"Vidas: {vidas}")
    if op == 2:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion2.config(bg="red")
    elif op == 3:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion3.config(bg="red")
    else:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion4.config(bg="red")

    if vidas == 0:

        def guardar_puntaje():
            nombre_jugador = nombre_entry.get()

            # Guardar puntaje en un archivo de texto
            with open("puntajes.txt", "a") as archivo:
                archivo.write(f"{nombre_jugador}: {puntos}\n")
            fulls()

        Son_Click.play()
        W_perdio = Toplevel()
        W_perdio.title("JUEGO TERMINADO")
        W_perdio.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
        W_perdio.resizable(0,0)
        imagenf = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Fondo_Pantalla
(Custom).png")
        lbl_imagen = Label(W_perdio, image=imagenf)
        lbl_imagen.place(x=0,y=0)
        W_perdio.geometry("700x400+350+170")

        lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="PUNTUACION", fg="black",
font=("Verdana", 30))
        lbl_Titulo.place(x=217, y=28)
```

4 paises 1 bandera

```
        lbl_point = Label(W_perdio, text=f"Puntaje: {puntos}", font=("Verdana",
20))

        lbl_point.place(x=280, y=98)

        nombre_label = Label(W_perdio, text="Nombre:", font=("Verdana", 30))
        nombre_label.place(x=260, y=140)

        nombre_entry = Entry(W_perdio)
        nombre_entry.place(x=290, y=210)

        lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="¿Quieres guardar tu puntaje?",
fg="black", borderwidth=5, font=("Verdana", 30))
        lbl_Titulo.place(x=50, y=237)

        Btn_Puntaje = Button(W_perdio, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="SI", background="white", fg="black", borderwidth=5,
font=("Verdana", 20), command=guardar_puntaje)
        Btn_Puntaje.place(x=244, y=310)

        Btn_Cerrar = Button(W_perdio, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="NO", background="white", fg="black", borderwidth=5,
font=("Verdana", 20), command=fulls)
        Btn_Cerrar.place(x=365, y=310)

        W_perdio.protocol("WM_DELETE_WINDOW", lambda: None)

# --- Imagenes Aleatorias ---
num = random.sample(range(1,44),4)

bandera = f"Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Banderas2\\Asia\\band{num[0]}.png"
foto=PhotoImage(file=bandera)
lbl_Bandera = Label(ventana_Asia, image=foto)
lbl_Bandera.place(x=405, y=100)

# --- Texto de los Botones Aleatorio ---
paises = ["Relleno", "Afganistan", "Arabia Saudita", "Banglades", "Barein",
"Birmania", "Brunei", "Butan", "Camboya", "Catar", "China", "Corea del Norte", "Corea
del Sur", "Emiratos Arabes Unidos", "Filipinas", "India", "Indonesia", "Irak",
"Iran", "Israel", "Japon", "Jordania", "Kazajistan", "Kuwait", "Laos", "Libano",
"Malasia", "Maldivas", "Mongolia", "Nepal", "Oman", "Pakistan", "Palestina",
"Singapur", "Siria", "Sri Lanka", "Tailandia", "Taiwan", "Tayikistan", "Timor
Oriental", "Turkmenistan", "Turquia", "Uzbekistain", "Vietnam", "Yemen"]

pos = [30, 320, 610, 900]
posx = random.sample(range(0,4), 4)
```

4 paises 1 bandera

```
texto = paises[num[0]]
btn_Opcion1 = Button(ventana_Asia, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command= contador_puntos)
btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)

texto = paises[num[1]]
btn_Opcion2 = Button(ventana_Asia, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(2))
btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)

texto = paises[num[2]]
btn_Opcion3 = Button(ventana_Asia, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(3))
btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)

texto = paises[num[3]]
btn_Opcion4 = Button(ventana_Asia, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(4))
btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)

ventana_Asia.mainloop()

def Europa():
    Son_Click.play()
    ventana_Europa = Toplevel()
    ventana_Europa.title("4 PAISES 1 BANDERA")
    ventana_Europa.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
    ventana_Europa.resizable(0,0)
    ventana_Europa.configure(background="white")
    imagen = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Flags_Fond
(Custom).png")
    lbl_imagen = Label(ventana_Europa, image=imagen)
    lbl_imagen.place(x=0,y=0)
    ventana_Europa.geometry("1200x650+75+10")

    lbl_Titulo = Label(ventana_Europa, text="EUROPA", background="white", fg="black",
font=("Arial Black", 24), bg="white")
    lbl_Titulo.place(x=50, y=10)

# --- Contadores ---
```

4 paises 1 bandera

```
vidas = 3
puntos = 0
lbl_vidas = Label(ventana_Europa, text=f"Vidas: {vidas}", bg="white",
font=("Arial Black", 24), background="white")
lbl_vidas.place(x=980, y=10)

lbl_puntaje = Label(ventana_Europa, text=f" Puntaje: {puntos}", bg="white",
font=("Arial Black", 24), background="white")
lbl_puntaje.place(x=500, y=10)

def contador_puntos():
    nonlocal puntos
    puntos += 1
    lbl_puntaje.config(text=f"Puntaje: {puntos}")
    Crt_Click.play()
    btn_Opcion1.config(bg="green")

    # --- configurar bandera ---
    num = random.sample(range(1,48),4)
    bandera = f"Proyecto Videojuego
Py\\imagenes\\Banderas2\\Europa\\band{num[0]}.png"
    foto=PhotoImage(file=bandera)
    lbl_Bandera.config(image=foto)
    lbl_Bandera.place(x=410, y=100)
    lbl_Bandera.image = foto

    # --- configurar botones ---
    paises = ["Relleno", "Albania", "Alemania", "Andorra", "Armenia", "Austria",
"Azerbaiyan", "Belgica", "Bielorrusia", "Bosnia y Herzegovina", "Bulgaria", "Chipre",
"Croacia", "Dinamarca", "Eslovaquia", "Eslovenia", "España", "Estonia", "Filandia",
"Francia", "Georgia", "Grecia", "Hungria", "Irlanda", "Islandia", "Italia",
"Letonia", "Liechtenstein", "Litunia", "Luxemburgo", "Macedonia del Norte", "Malta",
"Moldavia", "Monaco", "Montenegro", "Noruega", "Paises Bajos", "Polonia", "Portugal",
"Reino Unido", "Republica Checa", "Rumania", "Rusia", "San Marino", "Serbia",
"Suecia", "Suiza", "Ucrania", "Vaticano"]
    pos = [30, 320, 610, 900]
    posx = random.sample(range(0,4), 4)

    texto = paises[num[0]]
    btn_Opcion1.config(bg="white", text=texto)
    btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)

    texto = paises[num[1]]
    btn_Opcion2.config(bg="white", text=texto)
    btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)
```

```
texto = paises[num[2]]
btn_Opcion3.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)

texto = paises[num[3]]
btn_Opcion4.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)

def contador_vidas(op):

    def fulls():
        ventana_Europa.destroy()
        W_perdio.destroy()

    nonlocal vidas
    vidas -= 1
    lbl_vidas.config(text=f"Vidas: {vidas}")
    if op == 2:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion2.config(bg="red")
    elif op == 3:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion3.config(bg="red")
    else:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion4.config(bg="red")

    if vidas == 0:

        def guardar_puntaje():
            nombre_jugador = nombre_entry.get()

            # Guardar puntaje en un archivo de texto
            with open("puntajes.txt", "a") as archivo:
                archivo.write(f"{nombre_jugador}: {puntos}\n")
            fulls()

        Son_Click.play()
        W_perdio = Toplevel()
        W_perdio.title("JUEGO TERMINADO")
        W_perdio.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\icono.ico")
        W_perdio.resizable(0,0)
```

4 paises 1 bandera

```
        imagenf = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Fondo_Pantalla
(Custom).png")
        lbl_imagen = Label(W_perdio, image=imagenf)
        lbl_imagen.place(x=0,y=0)
        W_perdio.geometry("700x400+350+170")

        lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="PUNTUACION", fg="black",
font=("Verdana", 30))
        lbl_Titulo.place(x=217, y=28)

        lbl_point = Label(W_perdio, text=f"Puntaje: {puntos}", font=("Verdana",
20))
        lbl_point.place(x=280, y=98)

        nombre_label = Label(W_perdio, text="Nombre:", font=("Verdana", 30))
        nombre_label.place(x=260, y=140)

        nombre_entry = Entry(W_perdio)
        nombre_entry.place(x=290, y=210)

        lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="¿Quieres guardar tu puntaje?",
fg="black", borderwidth=5, font=("Verdana", 30))
        lbl_Titulo.place(x=50, y=237)

        Btn_Puntaje = Button(W_perdio, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="SI", background="white", fg="black", borderwidth=5,
font=("Verdana", 20), command=guardar_puntaje)
        Btn_Puntaje.place(x=244, y=310)

        Btn_Cerrar = Button(W_perdio, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="NO", background="white", fg="black", borderwidth=5,
font=("Verdana", 20), command=fulls)
        Btn_Cerrar.place(x=365, y=310)

        W_perdio.protocol("WM_DELETE_WINDOW", lambda: None)

# --- Imagenes Aleatorias ---
num = random.sample(range(1,48),4)

bandera = f"Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Banderas2\\Europa\\band{num[0]}.png"
foto=PhotoImage(file=bandera)
lbl_Bandera = Label(ventana_Europa, image=foto)
lbl_Bandera.place(x=405, y=100)

# --- Texto de los Botones Aleatorio ---
```

4 paises 1 bandera

```
    paises = ["Relleno", "Albania", "Alemania", "Andorra", "Armenia", "Austria",
"Azerbaiyan", "Belgica", "Bielorrusia", "Bosnia y Herzegovina", "Bulgaria", "Chipre",
"Croacia", "Dinamarca", "Eslovaquia", "Eslovenia", "España", "Estonia", "Filandia",
"Francia", "Georgia", "Grecia", "Hungria", "Irlanda", "Islandia", "Italia",
"Letonia", "Liechtenstein", "Litunia", "Luxemburgo", "Macedonia del Norte", "Malta",
"Moldavia", "Monaco", "Montenegro", "Noruega", "Paises Bajos", "Polonia", "Portugal",
"Reino Unido", "Republica Checa", "Rumania", "Rusia", "San Marino", "Serbia",
"Suecia", "Suiza", "Ucrania", "Vaticano"]

    pos = [30, 320, 610, 900]
    posx = random.sample(range(0,4), 4)

    texto = paises[num[0]]
    btn_Opcion1 = Button(ventana_Europa, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command= contador_puntos)
    btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)

    texto = paises[num[1]]
    btn_Opcion2 = Button(ventana_Europa, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(2))
    btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)

    texto = paises[num[2]]
    btn_Opcion3 = Button(ventana_Europa, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(3))
    btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)

    texto = paises[num[3]]
    btn_Opcion4 = Button(ventana_Europa, cursor="hand2", text=texto, width=35,
height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda:
contador_vidas(4))
    btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)

    ventana_Europa.mainloop()

def Oceania():
    Son_Click.play()
    ventana_Oceania = Toplevel()
    ventana_Oceania.title("4 PAISES 1 BANDERA")
    ventana_Oceania.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
    ventana_Oceania.resizable(0,0)
    ventana_Oceania.geometry("1200x650+75+10")
```

4 paises 1 bandera

```
imagen = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\\imagenes\\Flags_Fond
(Custom).png")
lbl_imagen = Label(ventana_Oceania, image=imagen)
lbl_imagen.place(x=0,y=0)

lbl_Titulo = Label(ventana_Oceania, text="OCEANIA", background="white",
fg="black", font=("Arial Black", 24), bg="white")
lbl_Titulo.place(x=50, y=10)

# --- Contadores ---
vidas = 3
puntos = 0
lbl_vidas = Label(ventana_Oceania, text=f"Vidas: {vidas}", bg="white",
font=("Arial Black", 24), background="white")
lbl_vidas.place(x=980, y=10)

lbl_puntaje = Label(ventana_Oceania, text=f" Puntaje: {puntos}", bg="white",
font=("Arial Black", 24), background="white")
lbl_puntaje.place(x=500, y=10)

def contador_puntos():
    nonlocal puntos
    puntos += 1
    lbl_puntaje.config(text=f"Puntaje: {puntos}")
    Crt_Click.play()
    btn_Opcion1.config(bg="green")

# --- configurar bandera ---
num = random.sample(range(1,14),4)
bandera = f"Proyecto Videojuego
Py\\imagenes\\Banderas2\\Oceania\\band{num[0]}.png"
foto=PhotoImage(file=bandera)
lbl_Bandera.config(image=foto)
lbl_Bandera.place(x=480, y=100)
lbl_Bandera.image = foto

# --- configurar botones ---
paises = ["Relleno", "Australia", "Nauru", "Nueva Zelanda", "Fiyi", "Islas
Marshall", "Islas Salomon", "Kiribati", "Micronesia", "Palaos", "Papua Nueva Guinea",
"Samoa", "Tonga", "Tuvalu", "Vanuatu"]
pos = [30, 320, 610, 900]
posx = random.sample(range(0,4), 4)

texto = paises[num[0]]
btn_Opcion1.config(bg="white", text=texto)
```


4 paises 1 bandera

```
btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)

texto = paises[num[1]]
btn_Opcion2.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)

texto = paises[num[2]]
btn_Opcion3.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)

texto = paises[num[3]]
btn_Opcion4.config(bg="white", text=texto)
btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)

def contador_vidas(op):

    def fulls():
        ventana_Oceania.destroy()
        W_perdio.destroy()

    nonlocal vidas
    vidas -= 1
    lbl_vidas.config(text=f"Vidas: {vidas}")
    if op == 2:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion2.config(bg="red")
    elif op == 3:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion3.config(bg="red")
    else:
        Inct_Click.play()
        btn_Opcion4.config(bg="red")

    if vidas == 0:

        def guardar_puntaje():
            nombre_jugador = nombre_entry.get()

            # Guardar puntaje en un archivo de texto
            with open("puntajes.txt", "a") as archivo:
                archivo.write(f"{nombre_jugador}: {puntos}\n")
            fulls()

        Son_Click.play()
        W_perdio = Toplevel()
```

```
W_perdio.title("JUEGO TERMINADO")
W_perdio.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
W_perdio.resizable(0,0)
imagenf = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Fondo_Pantalla
(Custom).png")
lbl_imagen = Label(W_perdio, image=imagenf)
lbl_imagen.place(x=0,y=0)
W_perdio.geometry("700x400+350+170")

    lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="PUNTUACION", fg="black",
font=("Verdana", 30))
    lbl_Titulo.place(x=217, y=28)

    lbl_point = Label(W_perdio, text=f"Puntaje: {puntos}", font=("Verdana",
20))
    lbl_point.place(x=280, y=98)

    nombre_label = Label(W_perdio, text="Nombre:", font=("Verdana", 30))
    nombre_label.place(x=260, y=140)

    nombre_entry = Entry(W_perdio)
    nombre_entry.place(x=290, y=210)

    lbl_Titulo = Label(W_perdio, text="¿Quieres guardar tu puntaje?",
fg="black", borderwidth=5, font=("Verdana", 30))
    lbl_Titulo.place(x=50, y=237)

    Btn_Puntaje = Button(W_perdio, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="SI", background="white", fg="black", borderwidth=5,
font=("Verdana", 20), command=guardar_puntaje)
    Btn_Puntaje.place(x=244, y=310)

    Btn_Cerrar = Button(W_perdio, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="NO", background="white", fg="black", borderwidth=5,
font=("Verdana", 20), command=fulls)
    Btn_Cerrar.place(x=365, y=310)

W_perdio.protocol("WM_DELETE_WINDOW", lambda: None)

# --- Imagenes Aleatorias ---
num = random.sample(range(1,14),4)

bandera = f"Proyecto Videojuego Py\imagenes\Banderas2\Oceania\\band{num[0]}.png"
foto=PhotoImage(file=bandera)
lbl_Bandera = Label(ventana_Oceania, image=foto)
```

4 paises 1 bandera

```
lbl_Bandera.place(x=405, y=100)

# --- Texto de los Botones Aleatorio ---
paises = ["Relleno", "Australia", "Nauru", "Nueva Zelanda", "Fiyi", "Islas Marshall", "Islas Salomon", "Kiribati", "Micronesia", "Palaos", "Papua Nueva Guinea", "Samoa", "Tonga", "Tuvalu", "Vanuatu"]

pos = [30, 320, 610, 900]
posx = random.sample(range(0,4), 4)

texto = paises[num[0]]
btn_Opcion1 = Button(ventana_Oceania, cursor="hand2", text=texto, width=35, height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command= contador_puntos)
btn_Opcion1.place(x=pos[posx[0]], y=450)

texto = paises[num[1]]
btn_Opcion2 = Button(ventana_Oceania, cursor="hand2", text=texto, width=35, height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda: contador_vidas(2))
btn_Opcion2.place(x=pos[posx[1]], y=450)

texto = paises[num[2]]
btn_Opcion3 = Button(ventana_Oceania, cursor="hand2", text=texto, width=35, height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda: contador_vidas(3))
btn_Opcion3.place(x=pos[posx[2]], y=450)

texto = paises[num[3]]
btn_Opcion4 = Button(ventana_Oceania, cursor="hand2", text=texto, width=35, height=10, bg="white", font=("Britannic Bold", 10), command=lambda: contador_vidas(4))
btn_Opcion4.place(x=pos[posx[3]], y=450)

ventana_Oceania.mainloop()

# --- Menu (Seleccion de Continente) ---

def Abrir_Ventana_Menu():
    Son_Click.play()

    def Volver():
        Ventana_Menu.destroy()
        Son_Click.play()

    Ventana_Menu = Toplevel()
```

4 paises 1 bandera

```
Ventana_Menu.title("4 PAISES 1 BANDERA")
Ventana_Menu.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
Ventana_Menu.resizable(0,0)
Ventana_Menu.geometry("1200x650+75+10")

imagen = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Flags_Fond
(Custom).png")
lbl_imagen = Label(Ventana_Menu, image=imagen)
lbl_imagen.place(x=0,y=0)

lbl_seleccion = Label(Ventana_Menu, text="SELECCIONA UN CONTINENTE:",
fg="DeepSkyBlue4", bg="light goldenrod", font=("Verdana", 35), borderwidth=5,
relief="groove" )
lbl_seleccion.place(x=0, y=0)

imgAfrica = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Africa
(Custom).png")
Btn_Africa = Button(Ventana_Menu, image=imgAfrica, cursor="hand2", width=270,
height=170, background="white", command= Africa)
Btn_Africa.place(x=280, y=450)

imgAmerica = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\America
(Custom).png")
Btn_America = Button(Ventana_Menu, image=imgAmerica, cursor="hand2", width=270,
height=170, background="white", command=America)
Btn_America.place(x=30, y=150)

imgAsia = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Asia (Custom).png")
Btn_Asia = Button(Ventana_Menu, image=imgAsia, cursor="hand2", width=270,
height=170, background="white", command=Asia)
Btn_Asia.place(x=900, y=150)

imgEuropa = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Europa
(Custom).png")
Btn_Europa = Button(Ventana_Menu, image=imgEuropa, cursor="hand2", width=270,
height=170, background="white", command=Europa)
Btn_Europa.place(x=480, y=150)

imgOceania = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Oceania
(Custom).png")
Btn_Oceania = Button(Ventana_Menu, image=imgOceania, cursor="hand2", width=270,
height=170, background="white", command=Oceania)
Btn_Oceania.place(x=700, y=450)
```

4 paises 1 bandera

```
    Btn_Volver = Button(Ventana_Menu, activebackground="gray70", cursor="hand2",
text="VOLVER", width=10, height=2, background="white", font=("Arial Black", 12),
command=Volver)
    Btn_Volver.place(x=1050, y=0)

    Ventana_Menu.mainloop()

# --- Principal (Inicio) ---

Ventana_Principal = Tk()
Ventana_Principal.title("4 PAISES 1 BANDERA")
Ventana_Principal.iconbitmap("Proyecto Videojuego Py\imagenes\icono.ico")
Ventana_Principal.resizable(0,0)
Ventana_Principal.geometry("1200x650+75+10")

imagen = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\Flags_Fond (Custom).png")
lbl_imagen = Label(Ventana_Principal, image=imagen)
lbl_imagen.place(x=0,y=0)

lbl_Titulo = Label(Ventana_Principal, text="4 Paises 1 Bandera", fg="DeepSkyBlue4",
bg="light goldenrod", font=("Verdana", 80), borderwidth=5, relief="groove")
lbl_Titulo.place(x=75, y=40)

Btn_Comenazar = Button(Ventana_Principal, activebackground="gray70",
cursor="hand2", text="JUGAR", width=20, height=2, background="white", fg="black",
borderwidth=5, relief="raised", font=("Verdana", 20), command=Abrir_Ventana_Menu)
Btn_Comenazar.place(x=430, y=300)

Btn_Record = Button(Ventana_Principal, activebackground="gray70", cursor="hand2",
text="PUNTAJE", width=20, height=2, background="white", fg="black", borderwidth=5,
relief="raised", font=("Verdana", 20), command=cargar_puntajes)
Btn_Record.place(x=430, y=400)

Btn_Salir = Button(Ventana_Principal, activebackground="gray70", cursor="hand2",
text="SALIR", width=20, height=2, background="white", fg="black", borderwidth=5,
relief="raised", font=("Verdana", 20), command=Salir)
Btn_Salir.place(x=430, y=500)

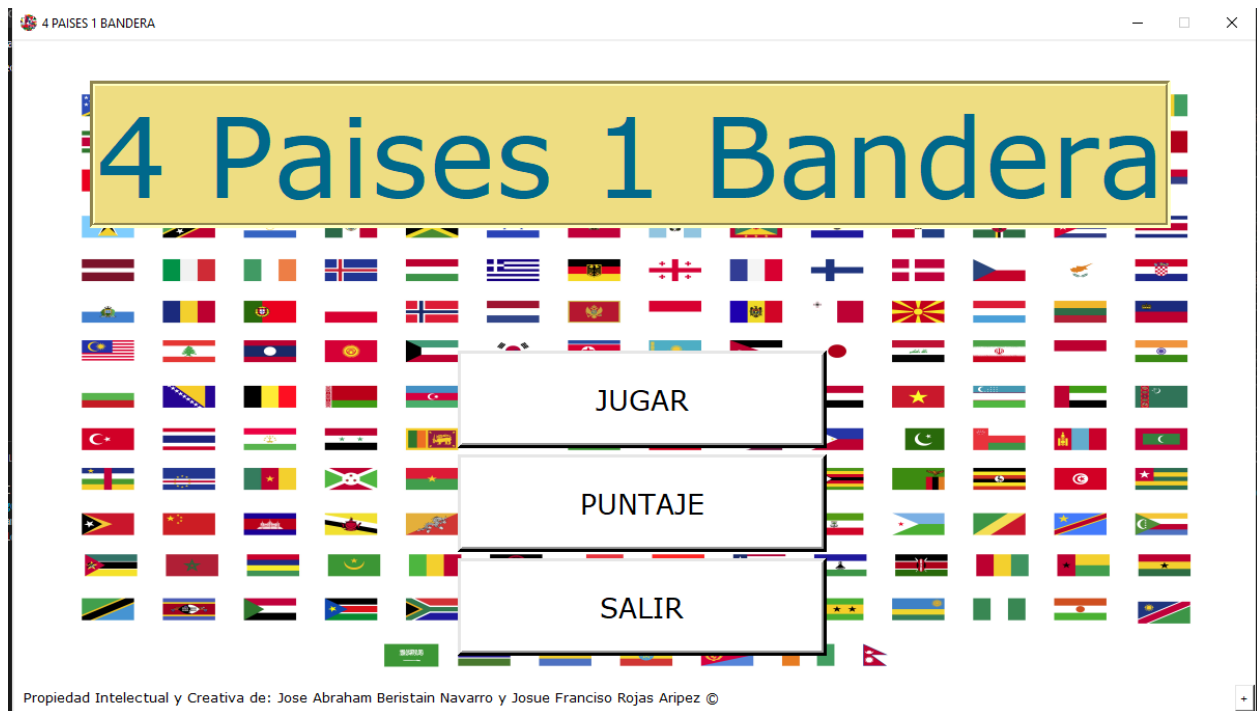
"""ajuste_img = PhotoImage(file="Proyecto Videojuego Py\imagenes\co.png")"""
Btn_ajustes = Button(Ventana_Principal, text="+", cursor="hand2", bg="white",
command=Links)
Btn_ajustes.place(x=1180, y=622)
```

4 paises 1 bandera

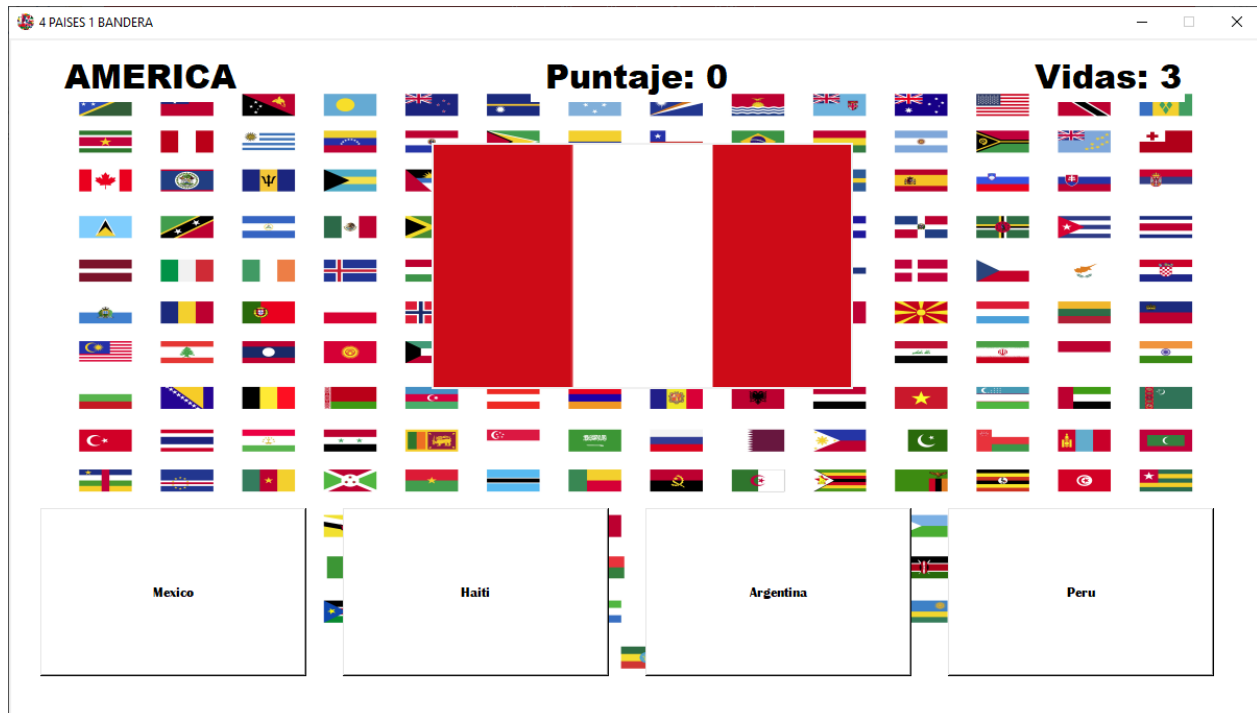
```
lbl_Create = Label(Ventana_Principal, text="Propiedad Intelectual y Creativa de: Jose  
Abraham Beristain Navarro y Josue Franciso Rojas Aripez ©", fg="black", bg="white",  
font=("Verdana", 10), borderwidth=5)  
lbl_Create.place(x=5, y=620)  
  
Ventana_Principal.protocol("WM_DELETE_WINDOW", lambda: None)  
  
# --- Fin ---  
  
Ventana_Principal.mainloop()
```

4 países 1 bandera

Pantallas del juego en ejecución:



4 países 1 bandera



4 paises 1 bandera

