

Plan Formativo Full Stack Python	
Módulo	Programación Básica en Python
Tema	Estructuras de Datos
Nivel de Dificultad	Alta
Ejecución	Grupal
Duración	50 Min
Código Ejercicio	E.2.5.G1
Intención del aprendizaje o aprendizaje esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> Utilización de estructuras de diccionarios para representar un tablero de juego de mesa. Elaboración de estrategia y siguiente acción de juego en base a estado del diccionario (tablero). Representación gráfica ASCII del diccionario en pantalla. 	
Planteamiento del Problema:	
<p>Elabore un juego de tablero basado solamente en visualización en terminal con caracteres ASCII.</p> <ul style="list-style-type: none"> El juego a confeccionar es el juego "Gato" en el que se busca lograr 3 fichas en línea en cualquier dirección. Represente el tablero de 3 x 3 con un diccionario en el que la clave sea el par ordenado de cada celda del tablero. El usuario debe jugar con el computador indicando la posición donde desea realizar su jugada con las coordenadas respectivas. El programa debe simular un tiempo de procesamiento que haga sentir al usuario que su oponente toma tiempo en pensar la jugada. La visualización del tablero debe ser en el mayor tamaño que permita su pantalla. Adicionalmente a la programación del código, usted debe diseñar un diagrama (De árbol y otro tipo adecuado) que represente la lógica que sigue su programa para jugar contra el usuario. 	
Recursos Bibliográficos :	

[1] Módulo 2 – Contenido 5: “Codificar un programa en Python utilizando estructuras de datos para resolver un problema”