

Practica del módulo: PROGRAMACIÓN PYTHON titulada “ADIVINA EL NÚMERO”

Mediante el desarrollo del siguiente juego en Python deberá utilizarse todo lo aprendido en clase valorando la correcta decisión en el uso de los algoritmos.

Se pretende realizar mediante el lenguaje Python un programa que simule un juego de adivinanza.

~~Al comenzar el juego y durante el desarrollo del mismo las opciones que se muestran hasta elegir la opción salir son:~~

- ~~1. Partida modo solitario~~
- ~~2. Partida 2 Jugadores~~
- ~~3. Estadística~~
- ~~4. Salir~~

~~Modo solitario supone que el número a adivinar es generado aleatoriamente por el ordenador.~~

~~Modo 2 Jugadores: primero se escribe un número a adivinar y luego un segundo jugador intenta adivinarlo.~~

~~El número a adivinar debe ser entre 1 y 1000.~~

~~Tanto la opción 1 como la opción 2 tendrán el siguiente submenú para elegir la dificultad~~

- ~~1. Fácil (20 intentos)~~
- ~~2. Medio (12 intentos)~~
- ~~3. Difícil (5 intentos)~~

~~En ambos menús debe chequearse que la opción elegida es válida y avisar en caso contrario.~~

~~Si se adivina el número se gana la partida y se vuelve al menú principal, sino se indica si el número buscado es mayor o menor.~~

~~Si se supera el número de intentos se pierde y se vuelve al menú principal.~~

~~Se gane o se pierda se pide el nombre del jugador y se guarda esta información junto con el resultado de la partida en un fichero Excel.~~

~~La opción estadística nos mostrara los datos almacenados en Excel.~~

~~Mejoras como numero oculto, elegir dificultad en relación al número a adivinar, estadísticas filtradas por usuario...harán que la nota sea máxima.~~