Analista Universitario en Sistemas. Taller de Programación I.

Franco García - Comisión 1

Juan V. Schiavoni – <u>Comisión 1</u>

Documentación Wordle.

Objetivos del trabajo:

El objetivo es programar un Wordle, que consiste en, adivinar una palabra de 5 letras, con un máximo de 6 intentos.

El juego comienza al ingresar una palabra, ésta se compara con la palabra ganadora. Si la letra ingresada coincide con la letra de la palabra ganadora en esa posición, entonces el bloque se pinta de verde para indicarle al usuario que es correcto. Del mismo modo, si la letra se encuentra en la palabra ganadora, pero en una posición diferente, el bloque se pintará de amarillo. El ultimo caso posible es que la letra no esté en la palabra ganadora, en este caso el bloque se pintara de gris.



PRÁCTICA:

- -Para la realización del trabajo se utilizó el lenguaje C.
- -Se usó elementos de programación dadas en clase como las construcciones iterativas (bucles for, do while, etc.), librerías necesarias para el funcionamiento correcto del programa, funciones para que el cuerpo principal (main) quede mas limpia de código. Por último, una función que extrae una palabra aleatoria dentro de un archivo de texto.

CODIGO DEL PROGRAMA:

Bibliotecas y headers.

Prototipado de las funciones utilizadas.

```
void buscaAleato(char *fileName, int lineNumber, char *p);
void mensajeEntrada();
```

Bienvenida al programa y elección de partidas a jugar.

Generamos la línea aleatoria a extraer del archivo de texto y guardamos la palabra en la variable.

Comparaciones y sistema de puntos.

```
for (i=0 ;i<5; i++){
    if (intentos=-1) { intl[i] = palabra[i]; }
    if (intentos=-2) { intl[i] = palabra[i]; }
    if (intentos=-3) { intl[i] = palabra[i]; }
    if (intentos=-3) { intl[i] = palabra[i]; }
    if (intentos=-5) { intl[i] = palabra[i]; }
    if (intentos=-6) { intl[i] = palabra[i]; }
    if (intentos=-6) { intl[i] = palabra[i]; }

if (intentos=-6) { intl[i] = palabra[i]; }

if (intentos=-2) { intl[i] = palabra[i]; }

if (intentos=-2) { intl[i] = palabra[i]; }

if (intentos=-2) { intl[i] = intl[i] } (puntaje = puntaje + 100;)
    if (intentos=-2 & intl[i] != intl[i] ) { (puntaje = puntaje + 100; }
    if (intentos=-3 & intl[i] != intl[i] & intl[i] | intl[i] | (puntaje = puntaje + 100; }
    if (intentos=-5 & intl[i] != intl[i] & intl[i] != intl[i] | (puntaje = puntaje + 100; }
    if (intentos=-5 & intl[i] != intl[i] & intl[i] != intl[i] | (puntaje = puntaje + 100; }
}</pre>
```

Salida del bucle y actualización de puntos.

```
中
     do {
         1++:
        if (word[i]=='\0' && palabra[i] == word[i]){(win=10);}
         } while (palabra[i] == word[i]);
 printf("\n\n\n");
if (win==10) {
     printf("FELICITACIONES, ACERTASTE LA PALABRA.\n");
     puntaje= puntaje + 2000;
        if (intentos==1) {
         printf("ACERTASTE EN EL PRIMER INTENTO ;;+10000 puntos!!");
         puntaje = 10000; }
else {
     intentos = intentos + 1;
     puntaje = puntaje - 500;
 } while (intentos<7 && win!=10);
```

Opción de salida entre partidas.

```
printf("\n\n;Desea sequir jugando? Indique 1 por SI y 0 por NO.\n\n>");
scanf("%d", %desea);

if (desea==0) {printf("\n\nHa finalizado su partida. Su puntaje final es: %d", PuntajeFinal);}

if (desea==1 &6 parti==partidas) {printf("\n\nYa agotaste todas tus partidas.\nSu puntaje final es: %d", PuntajeFinal);}

parti= parti+1;
```

Reseteo de variables y muestra de los resultados finales.

```
// RESETEOS //
win=0;
intentos=1;
j=6;
puntaje=5000;
} while (desea!=0 && parti<=partidas);
printf("\n\nPuntaje de la partida 1 : %d",puntajes[1]);
printf("\n\nPuntaje de la partida 2 : %d",puntajes[2]);
printf("\n\nPuntaje de la partida 3 : %d",puntajes[3]);
printf("\n\nPuntaje de la partida 4 : %d",puntajes[4]);
printf("\n\nPuntaje de la partida 5 : %d",puntajes[5]);
printf("\n\nPuntaje de la partida 6 : %d",puntajes[6]);
printf("\n\nPuntaje de la partida 7 : %d",puntajes[7]);
printf("\n\nPuntaje de la partida 8 : %d",puntajes[8]);
prom = PuntajeFinal/(parti-1);
printf("\n\nEl promedio de las %d rondas jugadas es: %d\n\n\n\n",parti-1,prom);
return 0;
}
```

Declaración de las funciones.

```
_void buscaAleato(char *fileName, int lineNumber, char *p) {
     FILE * fp;
     char * line = NULL;
     size t len = 0;
     ssize t read;
     fp = fopen(fileName, "r");
     if (fp == NULL)
        exit(EXIT_FAILURE);
     int i=1;
     while ((read = getline(&line, &len, fp)) != -1) {
        if (i==lineNumber) {
            //MUESTRA LA PALABRA
           //printf("%s", line);
           strcpy(p, line);
           return ;
void mensajeEntrada() {
    printf("\nEl juego consiste en hallar una palabra de 5 letras en 6 intentos.\n");
     printf("Al ingresar una palabra obtendra por resultados:\n");
    printf(">VERDE - Si la letra esta en la ubicación correcta\n");
    printf(">AMARILLO - Si la letra esta en la palabra pero en una ubicacion erronea\n");
```

Analizamos y mostramos la inclusión del factor tiempo.

Utilizaríamos la función contador que me retorna un entero (segundos), que inicia cuando el usuario realiza el primer intento, y finaliza cuando obtiene la palabra ganadora, o en su defecto, se queda sin intentos Llamaremos la función contador en el main del programa, por cada intento que haga el usuario, al puntaje final se le restaría el valor de segundos(por ejemplo: 1 segundo = 1 punto menos a la puntuación final).

```
int contador(int segundos){
   int segundos=0;
   while(1) {
       segundos++;
       system("cls");
       printf("%d", segundos);
       Sleep(1000);
   }
  return segundos;
}
```