



## Feedback del Módulo 1 Bootcamp Data Analytics

¡Hola Equipo 3!

Katie, Lucia, Carlota, Tahiera

Antes que nada, me gustaría felicitaros por el esfuerzo y la dedicación que habéis puesto a lo largo de este proyecto. A continuación, podéis ver el feedback de vuestro código, así como algunos comentarios más generales.

### VALORACIÓN POR ÁREAS

No cumple Objetivo/Cumple el objetivo/Notable/Destaca

- Estructura y Organización del Código: **Notable**
- Lógica de Programación y Eficiencia: **Notable**
- Interactividad y Experiencia del Usuario: **Destaca**
- Uso de Conceptos de Python: **Destaca**
- Pruebas y Validación: **Notable**
- Creatividad y Extensión del Proyecto: **Destaca**
- Uso de Git: **Cumple el objetivo**
- Valoración global: **Destaca**

### Comentarios Generales:

- Muy buena presentación, contexto de lo que estamos haciendo. También habéis estado muy coordinadas, seguras a la hora de las aplicaciones. Habéis mostrado las demos de cada juego muy bien.
- Estaría guay hacer las explicaciones de lo que habéis hecho cuando hacéis la demo del juego, y explicar también palabras menos técnicas.
- El texto de la pantalla a veces no se visualiza completo en la terminal, podemos intentar buscar una solución para ello.
- Muy personalizado, super bien el uso de emoticonos y de dibujos para mostrar el resultado de los juegos.
- Estaría guay de apoyo visual para las explicaciones generales porque un readme no es muy intuitivo.
- Muy buen uso de git, habéis hecho muchos commits pero cuidado con los mensajes descriptivos.
- El readme está muy detallado y muy buen trabajo.

Recomendaciones de mejora para el código

- En el ahorcado el código valida la longitud y el formato de la entrada, pero no se considera el uso de caracteres con tilde o caracteres no ASCII que podrían estar en las palabras. Investiga la librería `unidecode`



## Feedback del Módulo 1

### Bootcamp Data Analytics

- En el Piedra Papel y Tijera el método ``jugar_ronda`` se puede separar en más métodos, por ejemplo crear un método para validar las entradas y centralizar convertir a mayúsculas y eliminar espacios.
- En el Piedra Papel y Tijera asegurate de que el nombre no incluya caracteres numéricos o inválidos, investiga la función ``isalpha()``
- En el Piedra Papel y Tijera al final del juego, ofrece al jugador la posibilidad de reiniciar el juego.
- En el Juego de geografía en `seleccionar_pregunta` Si se terminan las preguntas disponibles (todas han sido hechas), `random.choice` fallará porque intenta seleccionar de una lista vacía. Puedes añadir un ``if``.

Muy buen trabajo, se nota en el resultado del trabajo lo comprometidas que habéis estado y el buen rollo del equipo, habéis sacado lo bueno de trabajar en equipo. ¡Enhorabuena!

