**Trabajo Práctico Grupal**

**Introducción a la programación**

**COM-08**

**Docentes: Flavia Bottino y Viviana Varela**

**Coordinador: Montiel Santiago**

**Informe del Equipo 10**

Integrante:

* **Lucas Bustamante**

**Introducción:**

El trabajo consiste en completar las funciones del archivo ‘funcionesVACIAS.py’, para poder iniciar el juego y que funcione correctamente. El juego consta de adivinar una palabra, arriesgando palabras y no letra por letra (como en un ahorcado). La longitud de la palabra ya esta previamente establecida y se tiene hasta 5 intentos para adivinarla o hasta que termine el tiempo (120 segundos).

Para ayudar al usuario a adivinar la palabra, a un costado de la ventana se verán las letras del abecedario (en color blanco) que, a partir de cada intento irán cambiando de color por cada palabra utilizada por el usuario. Por ejemplo:

* si la letra fue correcta en el lugar se marcará de color verde.
* sí la letra está en la palabra, pero no en el lugar correcto su color será azul.
* Si no está en la palabra su color será rojo.

**Lo que falta implementar:**

La función **nuevaPalabra (lista):**

recibe una lista de palabras y devuelve una de ellas elegida al azar.

La función **lectura (archivo, salida, largo):**

lee el archivo que ya fue abierto en principal y carga en salida sólo las palabras cuya longitud es el indicado en el tercer parámetro (largo).

La función **revisión (palabraCorrecta, palabra, correctas, incorrectas, casi):**

chequea la palabra ingresada por el usuario, carga las letras en la lista que corresponda y devuelve True en caso de que la palabra sea la correcta y False en caso contrario.

No permitir que el usuario ingrese palabras de longitud diferente a la palabra que se desea

adivinar.

No permitir que el usuario ingrese palabras que no estén en el lemario.

Mostrar las letras incorrectas, correctas parcialmente y correctas de diferentes colores.

Opcionales para agregar:

1. Si el usuario acierta la palabra aparece una nueva. El reto es acertar muchas

palabras en un lapso de tiempo.

1. Evita que el usuario ingrese más de una vez una palabra ya utilizada.
2. Al final el juego hay un cartel de Ganó o perdió indicando cuál era la palabra correcta
3. Hacer que el juego reproduzca efectos de sonido cuando sucedan los eventos más

importantes: acierta al menos una letra, hay varios aciertos o todos errores, etc

1. Hacer que el usuario luego de jugar tenga la opción de ingresar su nombre y se

muestren los 10 mejores puntajes históricos con sus nombres.

1. Que el usuario tenga opciones de niveles donde se modifique el juego, por ejemplo:

* el usuario indica la longitud que deben tener las palabras.
* Temático.
* Se juega por tiempo, por cantidad de aciertos, etc.

Forma de entrega:

El TP se considera correctamente entregado y apto para ser corregido si se cumple

con una entrega impresa y una digital.

La defensa del TP es donde se muestra el correcto funcionamiento del programa.

Deben asistir a la misma todos los integrantes del grupo y es necesario que todos

los integrantes entiendan todo el trabajo realizado por todo el grupo.

La entrega digital consiste en enviar un e-mail de la siguiente manera:

1. A la cuenta de correo electrónico de los docentes de la comisión.

2. Con asunto: entrega- tp 2022 nombre − estudiantes. < nro − grupo >.

3. Adjuntando por separado un archivo comprimido con los archivos que

conforman el código fuente de todo el programa y un archivo con el informe

(preferentemente en formato pdf).

El código debe cargar sin errores. Si el trabajo es muy pesado recomendamos subirlo a google drive, dropbox, etc y pasarnos el link.

* **Explicación de los extra**
* **(url de pag usadas)**