IRONHACK ESCAPE ROOM: "la aventura que no has elegido"

A veces las cosas no pasan como uno espera...

Toda pesadilla comienza con una idea

Un extraño presentimiento, te hace sentir que ya que estuviste aquí...

Haz fork en los archivos de tu memoria mientras recorres las habitaciones.

Programa tus emociones, para encontrar la salida.

Evita el While y su bucle infinito, mientras te codeas con el miedo...

Tac, Tic Tac... no toda serpiente es una Python. El tiempo en espiral te esta dejando atrás, respira como puedas... el tiempo es oro.

Manos a las teclas



Estudiamos las **buenas prácticas** en Python y aplicamos:

- La utilización de nombres descriptivos para variables y funciones.
- Comentamos el **código** de forma clara y concisa.
- Utilizamos funciones y módulos para organizar y reutilizar el código.
- Probando el código regularmente
- Implementamos excepciones de errores para asegurar la ejecución del juego.

Hemos encontrado en el camino muchos errores ya identificados en clase:

- Indentación incorrecta: Python utiliza la indentación para estructurar el código.
- Uso de variables no definidas: Asegúrate de que todas las variables estén inicializadas.
- Errores de sintaxis: Como olvidar dos puntos al final de una declaración if o bucle for.

Hecho uso de las Excepciones en Python:

Las excepciones son errores que ocurren durante la ejecución del código. Puedes manejarlas con bloques try-except para controlar el flujo del programa en situaciones inesperadas.

Y nos hemos encontrado errores sin poder solucionar, como continuar jugando y ejecutando al terminar el temporizador.

y ahora empezamos

