

Trabajo Práctico 02: El Juego de Dados [2.0]

El Juego de Dados [versión 2.0]

A partir del juego de dados del *Dos o Tres* implementado en el Trabajo Práctico 1 se solicita ahora una nueva versión. Las reglas se detallan a continuación:

Cantidad de jugadores: 2

Final del juego: Gana el jugador que alcance los **x** puntos o más, siendo **x** un valor que se ingresa por teclado (validar que **x** sea mayor a 10).

Desarrollo del juego:

A pedido del público, **sólo se implementa la segunda ronda** de las reglas enunciadas en el TP1 anterior. Es decir que, a su turno, cada jugador **solo apuesta por par o impar**. Si acierta gana el puntaje equivalente al dado de mayor valor, y adicionalmente este puntaje se duplica si todos los dados son de dicha paridad. Si pierde, resta el dado de menor valor (puede quedar con puntaje negativo).

Se debe mostrar por cada turno el valor de los dados y el puntaje parcial del jugador.

Al terminar el turno de ambos jugadores, se verifica si alguno de ellos alcanzó el puntaje objetivo. Si no es así, vuelven a jugar ambos (cada uno debe completar su turno) hasta finalizar el juego.

Al terminar el juego, se debe mostrar el nombre y puntaje total obtenido de cada jugador e informar el nombre del ganador. Si ambos jugadores llegaron a tener el mismo puntaje final, gana aquel jugador que tenga la mayor cantidad de jugadas ganadas. Si coinciden también en cantidad de jugadas, entonces es un empate.

Por último, se pide elaborar y mostrar las siguientes estadísticas:

- La cantidad de jugadas realizadas (recordando que una jugada consiste en los turnos de ambos jugadores).
- Si hubo al menos una jugada con puntaje empatado entre ambos jugadores.
- El puntaje promedio obtenido por jugada por cada jugador.
- El porcentaje de *aciertos* para cada jugador (considerando *acierto* si la suma de los dados coincidió con la paridad apostada). Indicar también si el ganador es el que tuvo mayor porcentaje de aciertos.
- Si algún jugador ganó en al menos 3 turnos seguidos.

Calificación Criterios de Evaluación para Trabajo Práctico 2.

a.) Plazo de entrega	Entrega luego del segundo plazo -2 puntos	Entrega luego del primer plazo. -1 puntos	Entrega en término. 0 puntos	
b.) Condiciones Formales	No cumple convenciones del archivo -1 puntos	Cumple convenciones del archivo 0 puntos	deben agregar sus datos en el nombre del programa o /y como comentarios en el programa.py	
c.) Carga de x puntos	No se realiza o se realiza mal. 0 puntos	Se carga pero no se valida que sea mayor a 10. 1 puntos	Se carga y valida correctamente 2 puntos	
d.) Control de jugadas	No se realiza o se realiza mal. -4 puntos	Corta cuando un jugador llega al puntaje objetivo pero no completan la ronda ambos jugadores. 1 puntos	Corta cuando un jugador llega al puntaje objetivo y completan la ronda ambos jugadores. 2 puntos	
e.) Jugadas por jugador	No se realiza o se realiza mal. 0 puntos	Se realizan las jugadas pero tienen error. 1 puntos	Se realizan las jugadas pero se repite la funcionalidad para ambos jugadores. 2 puntos	Se realizan correctamente las jugadas por jugador. 3 puntos
f.) Determinación de puntajes parciales (por ronda)	No se realiza o se realiza mal. 0 puntos	Los puntajes de cada jugador en la ronda son correctos pero no duplica o lo hace cuando no corresponde. 1 puntos	Los puntajes de cada jugador en la ronda son correctos y duplica sólo cuando corresponde. 2 puntos	
g.) Determinación de puntajes totales	No se realiza o se realiza mal. 0 puntos	Acumula el puntaje de cada jugador correctamente. 1 puntos		
h.) Determinación del ganador	No se calcula o se calcula mal. 0 puntos	Se determina correctamente el ganador, pero falla cuando hay empate en el puntaje.	Se determina correctamente el ganador aún cuando hay empate en el puntaje.	

h.) Determinación del ganador	No se calcula o se calcula mal. <i>0 puntos</i>	Se determina correctamente el ganador, pero falla cuando hay empate en el puntaje. <i>1 puntos</i>	Se determina correctamente el ganador aún cuando hay empate en el puntaje. <i>2 puntos</i>	
i.) Estadística: La cantidad de jugadas realizadas.	No se calcula o se calcula mal. <i>0 puntos</i>	Se calcula correctamente. <i>1 puntos</i>		
j.) Estadística: Si hubo al menos una jugada con puntaje empatado entre ambos jugadores.	No se calcula o se calcula mal. <i>0 puntos</i>	Se calcula correctamente. <i>1 puntos</i>		
k.) Estadística: El puntaje promedio obtenido por jugada por cada jugador.	No se calcula o se calcula mal. <i>0 puntos</i>	Se calcula correctamente. <i>1 puntos</i>		
l.) Estadística: El porcentaje de aciertos para cada jugador. Indicar también si el ganador es el que tuvo mayor porcentaje de aciertos.	No se determina o se determina mal. <i>0 puntos</i>	Se calcula bien el porcentaje pero no se indica correctamente si el ganador es quien tuvo el mayor porcentaje. <i>1 puntos</i>	Se determina correctamente. <i>2 puntos</i>	cuando no tiene el mayor porcentaje, deberían mostrar un mensaje, como para saber que lo controlaron.-
m.) Estadística: Si algún jugador ganó en al menos 3 turnos seguidos.	No se determina o se determina mal. <i>0 puntos</i>	Se indica aún cuando gana en 3 turnos, pero no son 3 turnos seguidos. <i>1 puntos</i>	Se determina correctamente <i>2 puntos</i>	
q.) Uso de funciones	No se usan funciones <i>-4 puntos</i>	Se usan funciones pero la división en subproblemas no es correcta. <i>1 puntos</i>	Se usan funciones correctamente. <i>2 puntos</i>	
r.) Estilo de escritura de código fuente	Muy impropio. No respeta convenciones <i>0 puntos</i>	Adecuado, aunque muy básico <i>1 puntos</i>	Muy bien en general <i>2 puntos</i>	deberían mejorar el código, revisen, y vuelvan a dividir en funciones, de forma de evitar repetir el código, lo mas posible, y traten de inicializar las variables, al principio del método, todas juntas.-
s.) Interfaz de usuario.	Muy pobre <i>0 puntos</i>	Aceptable <i>1 puntos</i>	Excelente <i>2 puntos</i>	

8 (84,00 %)

Calificado sobre domingo, 11 de julio de 2021, 22:48

Calificado por  Adriana del Valle Parraga