

Trabajo Práctico 01: El Juego de Dados

Implementación de un Juego de Dados: El Juego de Dos o Tres.

Se solicita desarrollar un programa que permita implementar un juego de dados simple; el Juego de Dos o Tres. El juego se basa en lanzar dados y acumular puntos en base a los valores obtenidos. Su tarea será desarrollar un programa Python que simule el desarrollo del juego.

Se juega con 3 dados y se enfrentan 2 jugadores. El juego se desarrolla en 2 rondas, y en cada ronda ambos jugadores pueden sumar puntos según las reglas de esa ronda.

Al comenzar, el programa debe solicitar los nombres de ambos jugadores, simular dos rondas según las reglas detalladas a continuación e informar el resultado final del juego. Las reglas de puntuación que corresponden a cada ronda del juego son las siguientes:

Reglas de la Primera Ronda

El primer jugador lanza los 3 dados.

a.) Si los tres dados fueran iguales el jugador suma 6 puntos. Por ejemplo, si el jugador obtiene los siguientes dados, sumará 6 puntos:



b.) Si el jugador tuviera dos dados iguales y uno distinto (como en el ejemplo que sigue), entonces el jugador **vuelve a tirar, pero únicamente el dado distinto** (que en el caso del ejemplo es el dado con valor 1). Si al volver a lanzar ese dado logra que los tres dados sean iguales (como por ejemplo que se obtenga un 5 en el caso descrito), entonces sumará los 6 puntos en esa ronda. Si el dado relanzado sigue siendo distinto a los dos que eran iguales, el jugador sumará 3 puntos en esa ronda.



c.) Si los tres dados fueran todos distintos, entonces obtiene 0 puntos y no puede volver a tirar ningún dado en esa ronda. Por ejemplo, en este caso:



Finalizada la jugada del primer jugador, inicia el segundo jugador tirando los tres dados y determinando su puntaje con las mismas reglas que el primer jugador: 6 puntos si los tres dados son iguales, relanzando un dado si fueran 2 dados iguales (obteniendo 3 puntos si sólo consigue 2 iguales) y 0 si los tres dados son distintos.

Reglas de la Segunda Ronda

a.) El primer jugador vuelve a lanzar los 3 dados, y se considera que apuesta todo el puntaje de la ronda anterior a par/impar (el programa debe pedir que el jugador elija si apuesta por par o impar).

b.) Si la suma de los tres dados en esta segunda jugada es de la paridad elegida, entonces suma el dado de mayor valor a su puntaje de la ronda anterior; en caso contrario, resta el dado de menor valor a su puntaje anterior.

c.) Si efectivamente la suma en la segunda jugada es de la paridad elegida, entonces el programa debe controlar si además los tres dados fueron de la paridad elegida, y en ese caso, se duplica el puntaje total.

Se repite la jugada para el segundo jugador con las mismas reglas que el primero.

Final del Juego:

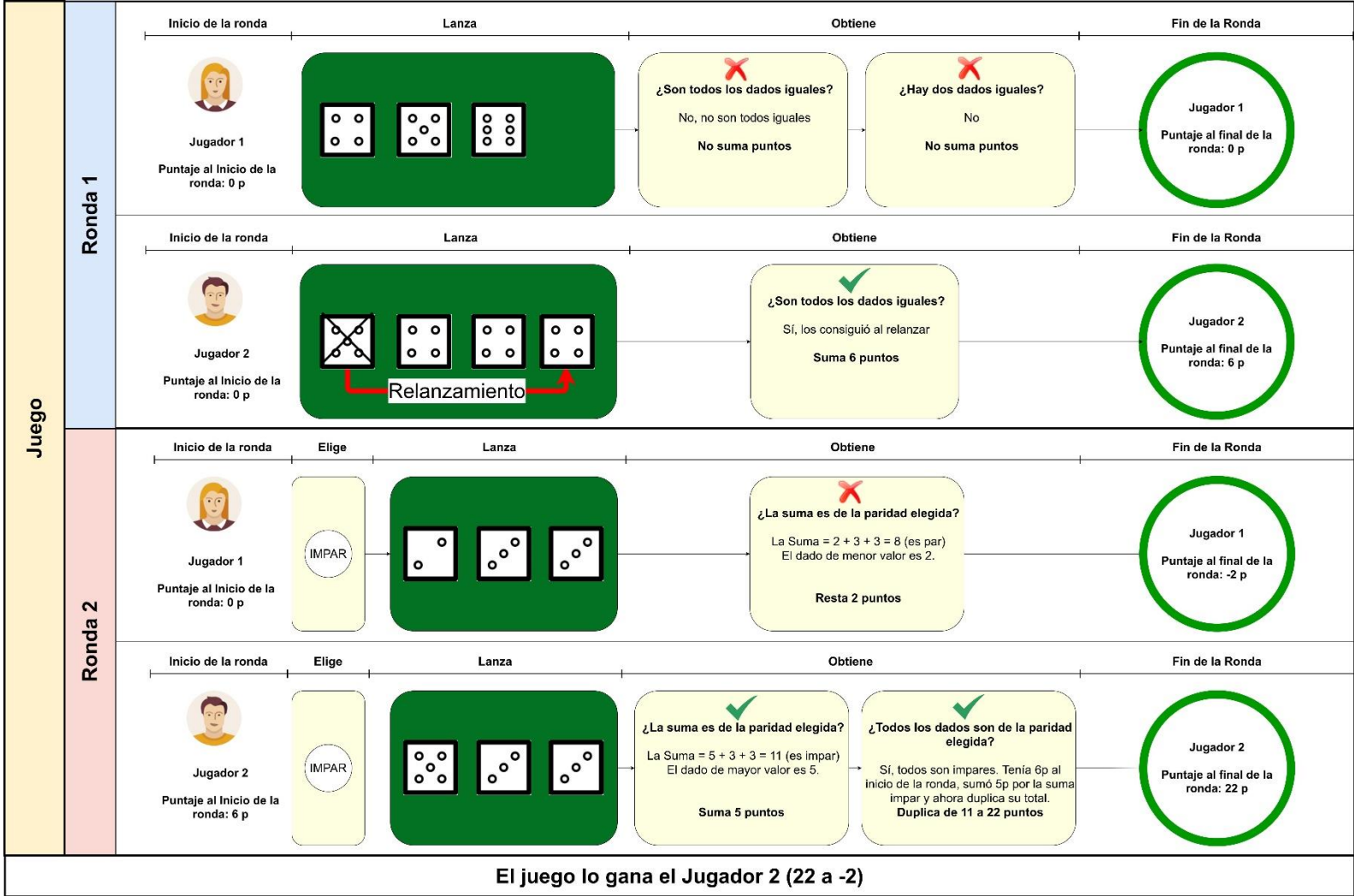


Gana el jugador que más puntaje haya obtenido.

Al terminar el juego, el programa debe informar el nombre de cada jugador y su puntaje total. Además, debe indicar el nombre del ganador (o mostrar un mensaje informando que se produjo un empate).

Ejemplo 1:

Ejemplo 3:




a.) Entrega en fecha.	Entrega posterior a 48hs del vencimiento. <i>-2 puntos</i>	Entrega posterior a 24hs del vencimiento <i>-1 puntos</i>	Entrega en término. <i>0 puntos</i>
b.) Condiciones formales de entrega	No cumple las condiciones de entrega del archivo. <i>-1 puntos</i>	Cumple correctamente las condiciones de entrega del archivo. <i>0 puntos</i>	
c.) Carga de datos inicial: nombre de jugadores	No se cargan todos los datos requeridos. <i>0 puntos</i>	Se cargan todos los datos requeridos. <i>1 puntos</i>	
d.) Primera ronda: Generación del primer lanzamiento jugador 1	No se genera correctamente el primer lanzamiento <i>0 puntos</i>	Se genera correctamente. <i>1 puntos</i>	
e.) Primera ronda: Generación del segundo lanzamiento del jugador 1	No se genera el segundo lanzamiento del dado. <i>0 puntos</i>	Se genera el segundo lanzamiento aún cuando no corresponde. <i>1 puntos</i>	Se genera el segundo lanzamiento del dado cuando corresponde. <i>2 puntos</i>
f) Primera ronda: Generación del primer lanzamiento jugador 2	No se genera correctamente el primer lanzamiento <i>0 puntos</i>	Se genera correctamente. <i>1 puntos</i>	
g.) Primera ronda: Generación del segundo lanzamiento del jugador 2	No se genera el segundo lanzamiento del dado. <i>0 puntos</i>	Se genera el segundo lanzamiento aún cuando no corresponde. <i>1 puntos</i>	Se genera el segundo lanzamiento del dado cuando corresponde. <i>2 puntos</i>
h.) Segunda ronda: Carga de datos	No se ingresa la paridad elegida para cada jugador. <i>0 puntos</i>	Se ingresa la paridad para apostar pero sólo una para ambos jugadores. <i>1 puntos</i>	Se ingresa la paridad para apostar para cada jugador. <i>2 puntos</i>
i.) Segunda ronda: Lanzamiento jugador 1	No se genera el lanzamiento correctamente o no se determina la paridad de la suma de los dados. <i>0 puntos</i>	Se genera el lanzamiento y se determina la paridad de la suma de los dados correctamente. <i>1 puntos</i>	
j.) Segunda ronda: Paridad dados jugador 1	No se determina la paridad de los dados si la suma es de la paridad elegida. <i>0 puntos</i>	Se determina la paridad de los dados si la suma es de la paridad elegida. <i>1 puntos</i>	
k.) Segunda ronda: Lanzamiento jugador 2	No se genera el lanzamiento correctamente o no se determina la paridad de la suma de los dados. <i>0 puntos</i>	Se genera el lanzamiento y se determina la paridad de la suma de los dados correctamente. <i>1 puntos</i>	
l.) Segunda ronda: Paridad dados jugador 2	No se determina la paridad de los dados si la suma es de la paridad elegida. <i>0 puntos</i>	Se determina la paridad de los dados si la suma es de la paridad elegida. <i>1 puntos</i>	
m.) Resultado: Determinación de puntajes	No se determinan correctamente los puntajes de cada jugador. <i>0 puntos</i>	No se determinan correctamente los puntajes por cada jugador en una de las dos rondas. <i>1 puntos</i>	Se determinan correctamente los puntajes por cada jugador en ambas rondas. <i>2 puntos</i>
n.) Resultado: Determinación de ganador	No se determina correctamente el ganador. <i>0 puntos</i>	Se determina el puntaje ganador pero no el nombre del jugador. O no se tiene en cuenta el empate. <i>1 puntos</i>	Se determina el puntaje ganador y el nombre del jugador. Se tiene en cuenta el empate. <i>2 puntos</i>

ñ.) Interfaz de usuario.	Muy pobre <i>0 puntos</i>	Aceptable. <i>1 puntos</i>	Muy bueno o Excelente. <i>2 puntos</i>
o.) 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>

9 (90,48 %)

Calificado sobre jueves, 27 de mayo de 2021, 22:10

Calificado por  Adriana del Valle Parraga

Comentarios de retroalimentación



CORRECCIONES:

MUY BUEN TRABAJO!!!

-PERO DEBEN TENER EN CUENTA PARA EL PROXIMO TP_

- CUANDO DEFINEN CONDICIONALES MULTIPLES, DEBEN ESCRIBIR CADA COMPARACIÓN COMPLETA !!!, Y CONECTARLOS CON LOS CONECTORES LÓGICOS, YA QUE NO TODOS LOS LENGUAJES LO PERMITEN USAR

if a == b==c; , o if a==b and c; ESTA MAL !!! DEBE ESCRIBIRSE if A==B and b==c;

- tratar de no agregar condiciones innecesarias.-

Punto M: LES BAJE UN PUNTO, PORQUE CALCULAN MAL EL PUNTAJE, POR MAL ANÁLISIS DEL ENUNCIADO.-

SI LA PARIDAD ES IGUAL A LA SELECCIONADA, SE SUMA EL MAYOR Y SI ENCIMA LOS TRES DADOS SON DE ESA PARIDAD, SE DEBE PUBLIAR EL "PUNTAJE TOTAL ", ES DECIR que primero se suma el mayor con puntaje de 1° ronda y despues se duplica-

