

# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

## Fases del proyecto

### Contexto

### Fases del proyecto

**1**  
**Primera Etapa:**  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

## Fases del proyecto

### Desarrollo del proyecto

#### RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

#### Desarrollo del proyecto

#### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

### Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

### Resumen

#### Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

### Next Steps

#### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar los prototipos interactivos a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

**1**

**2**

• Incorporación de Feedback:  
• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

### Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

### Equipo



Maria Piroli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

### Contexto

**1**

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.  
La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.

Piedra,  
Papel o  
Tijera

# Equipo



Maíra Pitelli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Singh Caro  
Scrum Master

# Contexto

1

**Cliente:** Empresa Retro Juegos S.A.

La empresa **Retro Juegos S.A.** se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, busca diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y alcanzar a un público más amplio.



# Contexto

Nos han contratado para desarrollar versiones digitales de sus juegos clásicos más emblemáticos: **Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe (Tres en Raya) y Trivial**. Estos juegos serán implementados en **Python**, utilizando interfaces gráficas simples y amigables que puedan atraer tanto a jugadores nuevos como a los más nostálgicos.

2



# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

## Fases del proyecto

### Contexto

### Fases del proyecto

**1**

**Primera Etapa:**  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

## Fases del proyecto

### Desarrollo del proyecto

#### RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

#### Desarrollo del proyecto

#### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

### Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

### Resumen

#### Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

### Next Steps

#### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar los demostraciones interactivas a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

**1**

**2**

• Incorporación de Feedback:  
• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

### Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

### Equipo



Maria Prioli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

### Contexto

**1**

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.

La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.

# Contexto

## Fases del proyecto



1

### Primera Etapa:

- + Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.
- + Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

# Fases del proyecto

2

## Segunda Etapa:

- + Desarrollo completo de las interfaces gráficas.
- + Integración de todas las características adicionales tales como pistas en el ahorcado, base de datos de preguntas en Trivial, etc.





# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

Fases del proyecto

## Contexto

Fases del proyecto

1

**Primera Etapa:**  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

Fases del proyecto

## Desarrollo del proyecto

### RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

### Desarrollo del proyecto

### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

## Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

## Resumen

Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

## Next Steps

### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar las demostraciones interactivas a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

1

2

• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

## Equipo



Maria Piroli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

## Contexto

1

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.

La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

## Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

Piedra, Papel o Tijera

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.



# Fases del proyecto

**3**

## Tercera Etapa:

- + Pruebas exhaustivas de cada juego para asegurar calidad y funcionalidad.
- + Entrega final y capacitación al personal de la empresa, si fuera necesario.



# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

Fases del proyecto

## Contexto

Fases del proyecto

1

**Primera Etapa:**  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

Fases del proyecto

## Desarrollo del proyecto

### RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

### Desarrollo del proyecto

### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

## Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

## Resumen

Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

## Next Steps

### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar las demostraciones interactivas a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

1

2

• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

## Equipo



Maria Prioli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

## Contexto

1

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.  
La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

## Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

Piedra, Papel o Tijera

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.

# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

Fases del proyecto

## Contexto

Fases del proyecto

1

**Primera Etapa:**  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

Fases del proyecto

## Desarrollo del proyecto

### RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

### Desarrollo del proyecto

### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

## Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

## Resumen

Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

## Next Steps

### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar los prototipos interactivos a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

1

2

• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

## Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

## Equipo



Maria Prioli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

## Contexto

1

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.  
La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.

Piedra, Papel o Tijera

# Desarrollo del proyecto

## RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

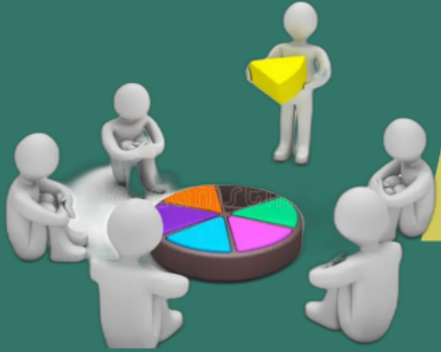
# Desarrollo del proyecto

## LOGROS

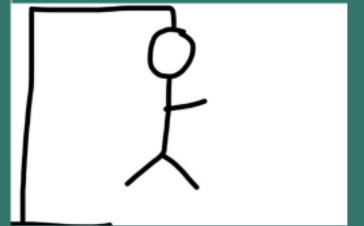
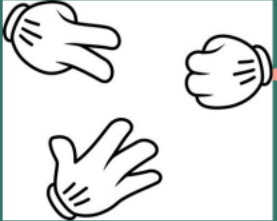
Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un cuarto juego, todo con un integrante menos en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

# Demo



Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.



# TRIVIAL ESPAÑA

---

Los Picos de Europa están en...

---

a) Andalucía

b) Cataluña

c) Asturias

Cuál es la respuesta correcta? c

Muy bien, la respuesta correcta es c. Tienes 1 acierto(s).

Deseas seguir en el mismo tema o prefieres cambiar de tema?

's' - seguir

'c' - cambiar

opción:





# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

Fases del proyecto

## Contexto

Fases del proyecto

1

**Primera Etapa:**  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

Fases del proyecto

## Desarrollo del proyecto

### RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

### Desarrollo del proyecto

### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

## Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

## Resumen

Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

## Next Steps

### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar los prototipos interactivos a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

1

• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

2

## Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

## Equipo



Maria Prioli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

## Contexto

1

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.

La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.

# EL AHORCADO

Lo siento 🙄 La palabra oculta no contiene la letra i, las letras falladas son: i

Sigue intentándolo 😞 a \_ \_ e



Escoge una letra



# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

## Fases del proyecto

### Contexto

### Fases del proyecto

**1**

**Primera Etapa:**  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

## Fases del proyecto

### Desarrollo del proyecto

#### RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

#### Desarrollo del proyecto

#### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

### Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

### Resumen

#### Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

### Next Steps

#### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar los prototipos interactivos a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

**1**

**2**

• Incorporación de Feedback:  
• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

### Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

### Equipo



Maria Prioli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

### Contexto

**1**

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.

La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.

# PIEDRA, PAPEL O TIJERA

```
Introduce 1 si quieres 🖐, 2 si quieres 🖐 3 si quieres ✌ 1  
El 🖐 ha sacado 🖐 y la 🖐. Empate 🖐  
total ganadas 🖐 = 0 total ganadas 🖐 = 0
```

```
Introduce 1 si quieres 🖐, 2 si quieres 🖐 3 si quieres ✌ 3  
El 🖐 ha sacado ✌ y la 🖐. Ha ganado la 🖐  
total ganadas 🖐 = 0 total ganadas 🖐 = 1
```

```
Introduce 1 si quieres 🖐, 2 si quieres 🖐 3 si quieres ✌ █
```

Introduce 1 si quieres 🖐️, 2 si quieres 🖐️ 3 si quieres ✌️ 1  
El 🖐️ ha sacado 🖐️ y la 🎲 🖐️. Empate 🤝  
total ganadas 🖐️ = 0 total ganadas 🎲 = 0

Introduce 1 si quieres 🖐️, 2 si quieres 🖐️ 3 si quieres ✌️ 3  
El 🖐️ ha sacado ✌️ y la 🎲 🖐️. Ha ganado la 🎲  
total ganadas 🖐️ = 0 total ganadas 🎲 = 1

Introduce 1 si quieres 🖐️, 2 si quieres 🖐️ 3 si quieres ✌️ █



# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

Fases del proyecto

## Contexto

Fases del proyecto

1

**Primera Etapa:**  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

Fases del proyecto

## Desarrollo del proyecto

### RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

### Desarrollo del proyecto

### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

## Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

## Resumen

Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

## Next Steps

### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar los prototipos interactivos a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

1

• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

2

## Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

## Equipo



Maria Prioli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

## Contexto

1

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.

La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.

# TIC TAC TOE

Eres la 'x'. Dime en qué casilla quieres hacer tu jugada?

\*\*\* Elige uno de los números que ves en el tablero \*\*\*

1		2		3
-----+-----+-----				
4		5		6
-----+-----+-----				
7		8		9

Casilla:



# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

Fases del proyecto

## Contexto

Fases del proyecto

1

**Primera Etapa:**  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

Fases del proyecto

## Desarrollo del proyecto

### RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

### Desarrollo del proyecto

### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

## Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

## Resumen

Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

## Next Steps

### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar los prototipos interactivos a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

1

2

• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

## Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

## Equipo



Maria Prioli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

## Contexto

1

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.

La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.

# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

## Fases del proyecto

### Contexto

### Fases del proyecto

**1** Primera Etapa:  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

## Fases del proyecto

### Desarrollo del proyecto

#### RETOS

- 1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.
- 2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.
- 3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

#### Desarrollo del proyecto

#### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.

Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

### Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

### Resumen

#### Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

### Next Steps

#### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar los prototipos interactivos a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

**1**

**2**

• Incorporación de Feedback:  
• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

### Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

### Equipo



Maria Prioli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

### Contexto

**1**

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.  
La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.

Piedra,  
Papel o  
Tijera

# Resumen



## Conclusiones finales



**Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital**

# Next Steps

## Revisión Final y Feedback:

- o Acción: Presentar las demostraciones interactivas a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

- o Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

1

2

## Incorporación de Feedback:

- o Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

- o Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos



## Revisión Final y Feedback:

- o Acción: Presentar las demostraciones interactivas a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.
- o Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

1

2

## Incorporación de Feedback:

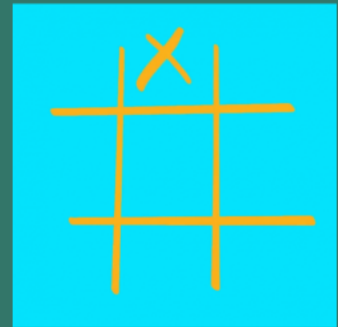
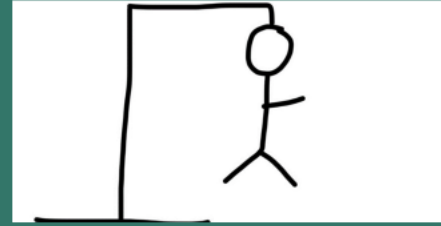
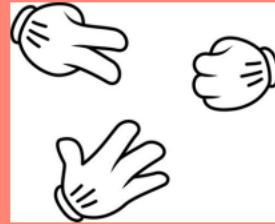
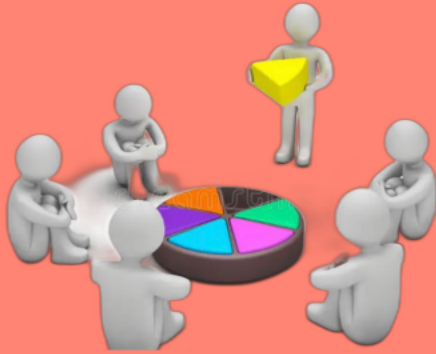
- o Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.
- o Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos

# Agradecimientos

- En primer lugar, queremos agradecer a las integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.
- Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.



# Game Over



# Juegos Clásicos en Python

Empresa Pythonistas S.A

Fases del proyecto

## Contexto

Fases del proyecto

**1**  
Primera Etapa:  
+ Prototipos básicos de cada juego con la lógica principal implementada.  
+ Revisión y aprobación por parte de la empresa Retro Juegos S.A.

Fases del proyecto

## Desarrollo del proyecto

### RETOS

1- Diseñar la lógica del juego para definir cómo se juega, cuáles son las reglas, cómo se gana o pierde, y cómo se manejan diferentes escenarios dentro del juego.  
2- Adaptar los juegos para que funcionen dentro de Streamlit.  
3- Extraer contenido de archivos PDF de manera precisa.

### Desarrollo del proyecto

### LOGROS

Durante el desarrollo de nuestro proyecto, creamos prototipos funcionales para los juegos Piedra, Papel o Tijera, El Ahorcado, Tic Tac Toe y Trivial. Superamos nuestras expectativas al agregar un nuevo juego, todo con un integrarse nuevo en el equipo.  
Nos aseguramos de que los juegos cumplieran con los requisitos del cliente y proporcionaran una experiencia de usuario excepcional. Nuestra dedicación y enfoque en la calidad y la usabilidad fueron claves para alcanzar estos resultados.

Tic Tac Toe

Trivial

## Demo

Para implementar la lógica de los juegos y crear prototipos, utilizamos **Jupyter Notebooks**, lo que facilitó el desarrollo y prueba del código. Con **GitHub** gestionamos el control de versiones y colaboramos en tiempo real, asegurando la integridad del desarrollo. La gestión del proyecto se realizó a través del tablero de **GitHub**, permitiéndonos organizar tareas, seguir el progreso y coordinar todas las etapas del desarrollo eficazmente.

El Ahorcado

## Resumen

Conclusiones finales

Retro Juegos S.A. ha digitalizado sus juegos clásicos, como Piedra, Papel o Tijera y El Ahorcado, para adaptarse a las nuevas tendencias y llegar a más público. La gestión eficiente mediante GitHub y el desarrollo en Jupyter Notebooks han asegurado una ejecución profesional. Esta iniciativa diversifica su oferta y fortalece su presencia en el mercado digital.

## Next Steps

### Revisión Final y Feedback:

• Acción: Presentar los prototipos interactivos a través de Jupyter Notebooks a la Empresa de Juegos Clásicos S.A.

• Objetivo: Recibir feedback detallado sobre el funcionamiento, la interfaz y la experiencia general de los juegos.

**1**

**2**

• Acción: Analizar y priorizar los comentarios recibidos durante la revisión final.

• Objetivo: Implementar mejoras y ajustes necesarios en base al feedback para perfeccionar los juegos.

## Agradecimientos

• En primer lugar, queremos agradecer a los integrantes del equipo por su dedicación y compromiso en la realización de este proyecto.

• Extendemos nuestro agradecimiento a César y a Carla por sus valiosos consejos y aportes, los cuales han sido fundamentales para nuestra formación y mejora continua.

## Equipo



Maria Prioli  
Scrum Master



Carmen Moyano  
Scrum Master



Cecilia Smith Caro  
Scrum Master

## Contexto

**1**

Cliente: Empresa Retro Juegos S.A.  
La empresa Retro Juegos S.A. se especializa en la creación y distribución de juegos clásicos. Con una sólida trayectoria en el mercado, buscan diversificar su oferta digitalizando sus juegos más populares para adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y potenciar su presencia en el mercado digital.

Cliente: Empresa RetroJuegos S.A.

Piedra, Papel o Tijera