



Capturas del juego.

Alumnos: Ontiveros Márquez Marcelo, Cárdenas Quiroz Christian.

Matriculas: 368911, 369196.

Grupo: 432.

Profesor: Yépiz Núñez Pedro.

Materia: Lenguaje de programación Python.

06/Junio/2023.

```
juego.py 3 X
C:\Users\Usuario\Desktop>Universidad>Tercer semestre (2)>Lenguaje de programación Python>proyecto>juego>juego.py ...
1 import pygame
2 import sys
3 from pygame import locals
4 import pandas as pd
5 import random
6
7 pygame.init()
8
9 # COLORES
10 NEGRO = (0, 0, 0)
11 BLANCO = (255, 255, 255)
12 AZUL_CIELO = (116, 207, 252)
13
14 #Creacion de pantallas
15 ancho_ventana = 720
16 alto_ventana = 580
17
18 pantalla_menu = pygame.display.set_mode((ancho_ventana, alto_ventana))
19 pantalla_niveles = pygame.display.set_mode((ancho_ventana, alto_ventana))
20 pantalla_partida = pygame.display.set_mode((ancho_ventana, alto_ventana))
21 pantalla_opciones = pygame.display.set_mode((ancho_ventana, alto_ventana))
22 pantalla_transicion = pygame.display.set_mode((ancho_ventana, alto_ventana))
23 pantalla_aciertos = pygame.display.set_mode((ancho_ventana, alto_ventana))
24
25 pygame.display.set_caption("Multiplicando con amigos")
26
27 fondo_menu = pygame.image.load("juego/imagenes/menu/menu_principal.jpg")
28 fondo_menu = pygame.transform.scale(fondo_menu, (ancho_ventana, alto_ventana))
29 fondo_menu_n = pygame.image.load("juego/imagenes/menu_nocturno/fondo_menu_nocturno.jpg")
30 fondo_menu_n = pygame.transform.scale(fondo_menu_n, (ancho_ventana, alto_ventana))
31
32 fondo_niveles = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles/fondo_niveles.jpg")
33 fondo_niveles = pygame.transform.scale(fondo_niveles, (ancho_ventana, alto_ventana))
34 fondo_niveles_n = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles_nocturno/fondo_niveles_n.jpg")
35 fondo_niveles_n = pygame.transform.scale(fondo_niveles_n, (ancho_ventana, alto_ventana))
36
37 fondo_opciones = pygame.image.load("juego/imagenes/opciones/fondo_opciones.jpg")
38
Ln 1, Col 1 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python 3.11.3 64-bit
juego.py 3 X
C:\Users\Usuario\Desktop>Universidad>Tercer semestre (2)>Lenguaje de programación Python>proyecto>juego>juego.py ...
34 fondo_niveles_n = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles_nocturno/fondo_niveles_n.jpg")
35 fondo_niveles_n = pygame.transform.scale(fondo_niveles_n, (ancho_ventana, alto_ventana))
36
37 fondo_opciones = pygame.image.load("juego/imagenes/opciones/fondo_opciones.jpg")
38 fondo_opciones = pygame.transform.scale(fondo_opciones, (ancho_ventana, alto_ventana))
39 fondo_opciones_n = pygame.image.load("juego/imagenes/opciones_nocturno/fondo_opciones_n.jpg")
40 fondo_opciones_n = pygame.transform.scale(fondo_opciones_n, (ancho_ventana, alto_ventana))
41
42 fondo_partida = pygame.image.load("juego/imagenes/partida/fondo_partida.jpg")
43 fondo_partida = pygame.transform.scale(fondo_partida, (ancho_ventana, alto_ventana))
44 fondo_partida_n = pygame.image.load("juego/imagenes/partida_nocturno/fondo_partida_n.jpg")
45 fondo_partida_n = pygame.transform.scale(fondo_partida_n, (ancho_ventana, alto_ventana))
46
47 fondo_aciertos = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/fondo_aciertos.jpg")
48 fondo_aciertos = pygame.transform.scale(fondo_aciertos, (ancho_ventana, alto_ventana))
49 fondo_aciertos_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/fondo_aciertos_n.jpg")
50 fondo_aciertos_n = pygame.transform.scale(fondo_aciertos_n, (ancho_ventana, alto_ventana))
51
52 #imagenes aciertos
53 imagen_aciertos0 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_0.png")
54 imagen_aciertos1 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_1.png")
55 imagen_aciertos2 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_2.png")
56 imagen_aciertos3 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_3.png")
57 imagen_aciertos4 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_4.png")
58 imagen_aciertos5 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_5.png")
59 imagen_aciertos6 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_6.png")
60 imagen_aciertos7 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_7.png")
61 imagen_aciertos8 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_8.png")
62 imagen_aciertos9 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_9.png")
63 imagen_aciertos10 = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/aciertos_10.png")
64 boton_intentarlo = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos/volver_a_intentarlo.png")
65
66 imagen_aciertos0_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_0n.png")
67 imagen_aciertos1_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_1n.png")
68 imagen_aciertos2_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_2n.png")
69 imagen_aciertos3_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_3n.png")
70 imagen_aciertos4_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_4n.png")
Ln 70, Col 91 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python 3.11.3 64-bit
```

```
juego.py 3 x
C:\Users\Usuario\Desktop>Universidad>Tercer semestre (2)>Lenguaje de programación Python>proyecto>juego>juego.py>generar_pregunta
71 imagen_aciertos5_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_5n.png")
72 imagen_aciertos6_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_6n.png")
73 imagen_aciertos7_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_7n.png")
74 imagen_aciertos8_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_8n.png")
75 imagen_aciertos9_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_9n.png")
76 imagen_aciertos10_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/aciertos_10n.png")
77 boton_intentarlo_n = pygame.image.load("juego/imagenes/aciertos_nocturno/volver_a_intentarlo_n.png")
78
79 fuente_pregunta = pygame.font.Font("juego/fuente_letra/crayone.otf", 90)
80 font = pygame.font.Font(None, 28)
81
82 #funciones para reloj
83 reloj = pygame.time.Clock()
84 contador = 6000 # Inicializa el contador en 6000 segundos
85 imagen_reloj = pygame.image.load("juego/imagenes/partida/reloj.png")
86 imagen_reloj = pygame.transform.scale(imagen_reloj, (100, 100))
87 reloj_rec = pygame.Rect(620, 10, 100, 100)
88 def cronometro():
89     texto_tiempo = f"{contador // 100:02d}" # Muestra solo el contador con dos dígitos
90     fuente_reloj = pygame.font.Font("juego/fuente_letra/digital.TTF", 40)
91     superficie_texto_tiempo = fuente_reloj.render(texto_tiempo, True, (0, 0, 0))
92     texto_rec = pygame.Rect(648, 45, 40, 40)
93     pantalla_partida.blit(imagen_reloj, reloj_rec)
94     pygame.draw.rect(pantalla_partida, AZUL_CIELO, (648, 50, 50, 35))
95     pantalla_partida.blit(superficie_texto_tiempo, texto_rec)
96     reloj.tick(1.5 * 60)
97
98 def cargar_csv(csv_file):
99     df = pd.read_csv(csv_file)
100     return df
101
102 dataframe = cargar_csv("juego/datos_juego/preguntas_facil.csv")
103
104 def generar_pregunta(df, preguntas_anteriores):
105     filas_disponibles = df.index.difference(preguntas_anteriores).tolist()
106     if not filas_disponibles:
107         return None, None, None, None
108
109 Ln 106, Col 30 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python 3.11.3 64-bit
juego.py 3 x
C:\Users\Usuario\Desktop>Universidad>Tercer semestre (2)>Lenguaje de programación Python>proyecto>juego>juego.py>cambiar_pregunta
104 def generar_pregunta(df, preguntas_anteriores):
105     filas_disponibles = df.index.difference(preguntas_anteriores).tolist()
106     if not filas_disponibles:
107         return None, None, None, None
108     fila_aleatoria = random.choice(filas_disponibles)
109     preguntas_anteriores.append(fila_aleatoria)
110     columna1, columna2, columna3, columna4, columna5 = df.loc[fila_aleatoria]
111     # Cambiar de posición aleatoriamente
112     if random.randint(0, 1) == 0:
113         pregunta = f"{columna1} x {columna2} = ?"
114         respuesta_correcta = str(columna3)
115         respuesta_incorrecta1 = str(columna4)
116         respuesta_incorrecta2 = str(columna5)
117     else:
118         pregunta = f"{columna2} x {columna1} = ?"
119         respuesta_correcta = str(columna3)
120         respuesta_incorrecta1 = str(columna5)
121         respuesta_incorrecta2 = str(columna4)
122     return pregunta, respuesta_correcta, respuesta_incorrecta1, respuesta_incorrecta2
123
124 def mostrar_pregunta(pregunta, aciertos):
125     texto_pregunta = fuente_pregunta.render(pregunta, True, BLANCO)
126     text_rect = pygame.Rect(120, 90, 300, 180)
127     pantalla_partida.blit(texto_pregunta, text_rect)
128     texto_aciertos = font.render(f"Aciertos: {aciertos}", True, (255, 255, 255))
129     pantalla_partida.blit(texto_aciertos, (10, 10))
130
131 def cargar_fondo(ruta_imagen):
132     fondo = pygame.image.load(ruta_imagen).convert()
133     fondo = pygame.transform.scale(fondo, (720, 580))
134     return fondo
135
136 def cambiar_pregunta(df, preguntas_anteriores):
137     pregunta, respuesta_correcta, respuesta_incorrecta1, respuesta_incorrecta2 = generar_pregunta(df, preguntas_anteriores)
138     mostrar_pregunta(pregunta, aciertos)
139     return pregunta, respuesta_correcta, respuesta_incorrecta1, respuesta_incorrecta2
140
141 Ln 139, Col 86 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python 3.11.3 64-bit
```

```
juego.py 3 x
C:\Users\Usuario\Desktop>Universidad>Tercer semestre (2)>Lenguaje de programación Python>proyecto>juego>juego.py>...
137 pregunta, respuesta_correcta, respuesta_incorrecta1, respuesta_incorrecta2 = generar_pregunta(df, preguntas_anteriores)
138 mostrar_pregunta(pregunta, aciertos)
139 return pregunta, respuesta_correcta, respuesta_incorrecta1, respuesta_incorrecta2
140
141 def mostrar_opcion(button_rect, button_image, button_text):
142     pantalla_partida.blit(button_image, button_rect)
143     button_texto_pregunta = font.render(button_text, True, (0, 0, 0))
144     button_text_rect = button_texto_pregunta.get_rect(center=button_rect.center)
145     pantalla_partida.blit(button_texto_pregunta, button_text_rect)
146
147 def verificar_respuesta(respuesta_seleccionada, respuesta_correcta):
148     if respuesta_seleccionada == respuesta_correcta:
149         return True
150     return False
151
152 def mensaje_advertencia():
153     mensaje_aviso = "Estas seguro de salir? se perdera tu progreso"
154     superficie_mensaje = font.render(mensaje_aviso, True, NEGRO)
155     rectangulo_mensaje = pygame.Rect(210, 120, 300, 300)
156     pygame.draw.rect(pantalla_partida, BLANCO, (50, 100, 600, 420))
157     pygame.draw.rect(pantalla_partida, NEGRO, (50, 100, 600, 420), 5)
158     salir_ad_rec = pygame.Rect(200, 460, ancho_boton_partida, alto_boton_partida)
159     continuar_ad_rec = pygame.Rect(400, 460, ancho_boton_partida, alto_boton_partida)
160     pantalla_partida.blit(superficie_mensaje, rectangulo_mensaje)
161     pantalla_partida.blit(boton_salir, salir_ad_rec)
162     pantalla_partida.blit(boton_continuar, continuar_ad_rec)
163     if salir_ad_rec.collidepoint(event.pos):
164         sonido_boton.play()
165         return True
166     if continuar_ad_rec.collidepoint(event.pos):
167         sonido_boton.play()
168
169
170
171
172 preguntas_anteriores = []
173 aciertos = 0
174
175 pregunta, respuesta_correcta, respuesta_incorrecta1, respuesta_incorrecta2 = cambiar_pregunta(dataframe, preguntas_anteriores)
176 mostrar_pregunta(pregunta, aciertos)
177
178 # Tamaño de la barra de sonido
179 barra_ancho = ancho_ventana / 4
180 barra_alto = 4
181 barra_x = ancho_ventana - barra_ancho - 20
182 barra_y = alto_ventana - 50 - barra_alto
183
184 # Estado de la barra de sonido
185 punto_radio = 10
186 punto_x = 600
187 volumen = 5
188 pygame.mixer.music.set_volume(volumen)
189
190 # Estado de la barra de sonido
191 punto_radio_op = 10
192 punto_x_op = 400
193 volumen_boton = 5
194 pygame.mixer.music.set_volume(volumen_boton)
195
196 # Tamaño de la barra de sonido
197 barra_ancho_op = ancho_ventana / 4
198 barra_alto_op = 4
199 barra_x_op = ancho_ventana - barra_ancho_op - 230
200 barra_y_op = alto_ventana - 338 - barra_alto_op
201
202 # Estado de la barra de sonido
203 punto_radio_music = 10
204 punto_x_op_music = 400
205 volumen_musica = 5
206 pygame.mixer.music.set_volume(volumen_musica)
207
Ln 173, Col 13 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python 3.11.3 64-bit
```

```
juego.py 3 x
C:\Users\Usuario\Desktop>Universidad>Tercer semestre (2)>Lenguaje de programación Python>proyecto>juego>juego.py>...
170
171
172 preguntas_anteriores = []
173 aciertos = 0
174
175 pregunta, respuesta_correcta, respuesta_incorrecta1, respuesta_incorrecta2 = cambiar_pregunta(dataframe, preguntas_anteriores)
176 mostrar_pregunta(pregunta, aciertos)
177
178 # Tamaño de la barra de sonido
179 barra_ancho = ancho_ventana / 4
180 barra_alto = 4
181 barra_x = ancho_ventana - barra_ancho - 20
182 barra_y = alto_ventana - 50 - barra_alto
183
184 # Estado de la barra de sonido
185 punto_radio = 10
186 punto_x = 600
187 volumen = 5
188 pygame.mixer.music.set_volume(volumen)
189
190 # Estado de la barra de sonido
191 punto_radio_op = 10
192 punto_x_op = 400
193 volumen_boton = 5
194 pygame.mixer.music.set_volume(volumen_boton)
195
196 # Tamaño de la barra de sonido
197 barra_ancho_op = ancho_ventana / 4
198 barra_alto_op = 4
199 barra_x_op = ancho_ventana - barra_ancho_op - 230
200 barra_y_op = alto_ventana - 338 - barra_alto_op
201
202 # Estado de la barra de sonido
203 punto_radio_music = 10
204 punto_x_op_music = 400
205 volumen_musica = 5
206 pygame.mixer.music.set_volume(volumen_musica)
207
Ln 206, Col 46 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python 3.11.3 64-bit
```

```
juego.py 3 x
C:\Users\Usuario\Desktop> Universidad > Tercer semestre (2) > Lenguaje de programación Python > proyecto > juego > juego.py > ...
207
208 # Tamaño de la barra de sonido
209 barra_ancho_music = ancho_ventana / 4
210 barra_alto_music = 4
211 barra_x_music = ancho_ventana - barra_ancho_music - 230
212 barra_y_music = alto_ventana - 230 - barra_alto_music
213
214 # Función para dibujar la barra de sonido
215 def dibujar_barra_musica():
216     pygame.draw.rect(pantalla_menu, NEGRO, (barra_x_music, barra_y_music, barra_ancho_music, barra_alto_music)) # Dibujar fondo de la ba
217     pygame.draw.circle(pantalla_menu, BLANCO, (punto_x_op_music, barra_y_music + barra_alto_music / 2), punto_radio_music) # Dibujar pun
218
219 # Función para dibujar la barra de sonido
220 def dibujar_barra_efectos_op():
221     pygame.draw.rect(pantalla_menu, NEGRO, (barra_x_op, barra_y_op, barra_ancho_op, barra_alto_op)) # Dibujar fondo de la barra
222     pygame.draw.circle(pantalla_menu, BLANCO, (punto_x_op, barra_y_op + barra_alto_op / 2), punto_radio_op) # Dibujar punto
223
224 # Función para dibujar la barra de sonido
225 def dibujar_barra_sonido():
226     pygame.draw.rect(pantalla_menu, NEGRO, (barra_x, barra_y, barra_ancho, barra_alto)) # Dibujar fondo de la barra
227     pygame.draw.circle(pantalla_menu, BLANCO, (punto_x, barra_y + barra_alto / 2), punto_radio) # Dibujar punto
228
229
230
231 # Carga de sonido y música
232 pygame.mixer.init()
233 sonido_boton = pygame.mixer.Sound("juego/sonidos/sonido_boton.mp3")
234 sonido_boton.set_volume(0.5)
235 musica = pygame.mixer.music.load("juego/sonidos/musica.mp3")
236 pygame.mixer.music.play(-1)
237
238
239
240 preguntas_anteriores = []
241 aciertos = 0
242 fallaste = False
243 fallaste = False
244
245
246
247 # Definir dimensiones y posición de los botones
248 ancho_boton = 200
249 alto_boton = 50
250 ancho_boton_partida = 180
251 alto_boton_partida = 60
252 espacio_botones = 50
253 espacio_botones_partida = 10
254 pos_botones_x = (ancho_ventana - ancho_boton) / 2
255 pos_botones_y = (alto_ventana - (4 * alto_boton + 2 * espacio_botones)) / 2
256
257 # Cargar imágenes de los botones
258 #botones menu
259 boton_jugar = pygame.image.load("juego/imagenes/menu/boton_jugar.png")
260 boton_opciones = pygame.image.load("juego/imagenes/menu/boton_opciones.png")
261 boton_salir = pygame.image.load("juego/imagenes/menu/boton_salir.png")
262 boton_jugar = pygame.transform.scale(boton_jugar, (ancho_boton, alto_boton))
263 boton_opciones = pygame.transform.scale(boton_opciones, (ancho_boton, alto_boton))
264 boton_salir = pygame.transform.scale(boton_salir, (ancho_boton, alto_boton))
265 boton_jugar_n = pygame.image.load("juego/imagenes/menu_nocturno/boton_jugar_n.png")
266 boton_opciones_n = pygame.image.load("juego/imagenes/menu_nocturno/boton_opciones_n.png")
267 boton_salir_n = pygame.image.load("juego/imagenes/menu_nocturno/boton_salir_n.png")
268 boton_jugar_n = pygame.transform.scale(boton_jugar_n, (ancho_boton, alto_boton))
269 boton_opciones_n = pygame.transform.scale(boton_opciones_n, (ancho_boton, alto_boton))
270 boton_salir_n = pygame.transform.scale(boton_salir_n, (ancho_boton, alto_boton))
271
272 #botones niveles
273 boton_facil = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles/boton_facil.png")
274 boton_facil_n = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles_nocturno/boton_facil_n.png")
275 boton_medio = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles/boton_medio.png")
276 boton_medio_n = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles_nocturno/boton_medio_n.png")
277 boton_dificil = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles/boton_dificil.png")
278 boton_dificil_n = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles_nocturno/boton_dificil_n.png")
279 boton_volver = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles/boton_volver.png")
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1015
1016
1017
1018
1019
1020
1021
1022
1023
1024
1025
1026
1027
1028
1029
1030
1031
1032
1033
1034
1035
1036
1037
1038
1039
1040
1041
1042
1043
1044
1045
1046
1047
1048
1049
1050
1051
1052
1053
1054
1055
1056
1057
1058
1059
1060
1061
1062
1063
1064
1065
1066
1067
1068
1069
1070
1071
1072
1073
1074
1075
1076
1077
1078
1079
1080
1081
1082
1083
1084
1085
1086
1087
1088
1089
1090
1091
1092
1093
1094
1095
1096
1097
1098
1099
1100
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1114
1115
1116
1117
1118
1119
1120
1121
1122
1123
1124
1125
1126
1127
1128
1129
1130
1131
1132
1133
1134
1135
1136
1137
1138
1139
1140
1141
1142
1143
1144
1145
1146
1147
1148
1149
1150
1151
1152
1153
1154
1155
1156
1157
1158
1159
1160
1161
1162
1163
1164
1165
1166
1167
1168
1169
1170
1171
1172
1173
1174
1175
1176
1177
1178
1179
1180
1181
1182
1183
1184
1185
1186
1187
1188
1189
1190
1191
1192
1193
1194
1195
1196
1197
1198
1199
1200
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1215
1216
1217
1218
1219
1220
1221
1222
1223
1224
1225
1226
1227
1228
1229
1230
1231
1232
1233
1234
1235
1236
1237
1238
1239
1240
1241
1242
1243
1244
1245
1246
1247
1248
1249
1250
1251
1252
1253
1254
1255
1256
1257
1258
1259
1260
1261
1262
1263
1264
1265
1266
1267
1268
1269
1270
1271
1272
1273
1274
1275
1276
1277
1278
1279
1280
1281
1282
1283
1284
1285
1286
1287
1288
1289
1290
1291
1292
1293
1294
1295
1296
1297
1298
1299
1300
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1314
1315
1316
1317
1318
1319
1320
1321
1322
1323
1324
1325
1326
1327
1328
1329
1330
1331
1332
1333
1334
1335
1336
1337
1338
1339
1340
1341
1342
1343
1344
1345
1346
1347
1348
1349
1350
1351
1352
1353
1354
1355
1356
1357
1358
1359
1360
1361
1362
1363
1364
1365
1366
1367
1368
1369
1370
1371
1372
1373
1374
1375
1376
1377
1378
1379
1380
1381
1382
1383
1384
1385
1386
1387
1388
1389
1390
1391
1392
1393
1394
1395
1396
1397
1398
1399
1400
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418
1419
1420
1421
1422
1423
1424
1425
1426
1427
1428
1429
1430
1431
1432
1433
1434
1435
1436
1437
1438
1439
1440
1441
1442
1443
1444
1445
1446
1447
1448
1449
1450
1451
1452
1453
1454
1455
1456
1457
1458
1459
1460
1461
1462
1463
1464
1465
1466
1467
1468
1469
1470
1471
1472
1473
1474
1475
1476
1477
1478
1479
1480
1481
1482
1483
1484
1485
1486
1487
1488
1489
1490
1491
1492
1493
1494
1495
1496
1497
1498
1499
1500
1501
1502
1503
1504
1505
1506
1507
1508
1509
1510
1511
1512
1513
1514
1515
1516
1517
1518
1519
1520
1521
1522
1523
1524
1525
1526
1527
1528
1529
1530
1531
1532
1533
1534
1535
1536
1537
1538
1539
1540
1541
1542
1543
1544
1545
1546
1547
1548
1549
1550
1551
1552
1553
1554
1555
1556
1557
1558
1559
1560
1561
1562
1563
1564
1565
1566
1567
1568
1569
1570
1571
1572
1573
1574
1575
1576
1577
1578
1579
1580
1581
1582
1583
1584
1585
1586
1587
1588
1589
1590
1591
1592
1593
1594
1595
1596
1597
1598
1599
1600
1601
1602
1603
1604
1605
1606
1607
1608
1609
1610
1611
1612
1613
1614
1615
1616
1617
1618
1619
1620
1621
1622
1623
1624
1625
1626
1627
1628
1629
1630
1631
1632
1633
1634
1635
1636
1637
1638
1639
1640
1641
1642
1643
1644
1645
1646
1647
1648
1649
1650
1651
1652
1653
1654
1655
1656
1657
1658
1659
1660
1661
1662
1663
1664
1665
1666
1667
1668
1669
1670
1671
1672
1673
1674
1675
1676
1677
1678
1679
1680
1681
1682
1683
1684
1685
1686
1687
1688
1689
1690
1691
1692
1693
1694
1695
1696
1697
1698
1699
1700
1701
1702
1703
1704
1705
1706
1707
1708
1709
1710
1711
1712
1713
1714
1715
1716
1717
1718
1719
1720
1721
1722
1723
1724
1725
1726
1727
1728
1729
1730
1731
1732
1733
1734
1735
1736
1737
1738
1739
1740
1741
1742
1743
1744
1745
1746
1747
1748
1749
1750
1751
1752
1753
1754
1755
1756
1757
1758
1759
1760
1761
1762
1763
1764
1765
1766
1767
1768
1769
1770
1771
1772
1773
1774
1775
1776
1777
1778
1779
1780
1781
1782
1783
1784
1785
1786
1787
1788
1789
1790
1791
1792
1793
1794
1795
1796
1797
1798
1799
1800
1801
1802
1803
1804
1805
1806
1807
1808
1809
1810
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900
1901
1902
1903
1904
1905
1906
1907
1908
1909
1910
1911
1912
1913
1914
1915
1916
1917
1918
1919
1920
1921
1922
1923
1924
1925
1926
1927
1928
1929
1930
1931
1932
1933
1934
1935
1936
1937
1938
1939
1940
1941
1942
1943
1944
1945
1946
1947
1948
1949
1950
1951
1952
1953
1954
1955
1956
1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025
2026
2027
2028
2029
2030
2031
2032
2033
2034
2035
2036
2037
2038
2039
2040
2041
2042
2043
2044
2045
2046
2047
2048
2049
2050
2051
2052
2053
2054
2055
2056
2057
2058
2059
2060
2061
2062
2063
2064
2065
2066
2067
2068
2069
2070
2071
2072
2073
2074
2075
2076
2077
2078
2079
2080
2081
2082
2083
2084
2085
2086
2087
2088
2089
2090
2091
2092
2093
2094
2095
2096
2097
2098
2099
2100
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2114
2115
2116
2117
2118
2119
2120
2121
2122
2123
2124
2125
2126
2127
2128
2129
2130
2131
2132
2133
2134
2135
2136
2137
2138
2139
2140
2141
2142
2143
2144
2145
2146
2147
2148
2149
2150
2151
2152
2153
2154
2155
2156
2157
2158
2159
2160
2161
2162
2163
2164
2165
2166
2167
2168
2169
2170
2171
2172
2173
2174
2175
2176
2177
2178
2179
2180
2181
2182
2183
2184
2185
2186
2187
2188
2189
2190
2191
2192
2193
2194
2195
2196
2197
2198
2199
2200
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214
2215
2216
2217
2218
2219
2220
2221
2222
2223
2224
2225
2226
2227
2228
2229
2230
2231
2232
2233
2234
2235
2236
2237
2238
2239
2240
2241
2242
2243
2244
2245
2246
2247
2248
2249
2250
2251
2252
2253
2254
2255
2256
2257
2258
2259
2260
2261
2262
2263
2264
2265
2266
2267
2268
2269
2270
2271
2272
2273
2274
2275
2276
2277
2278
2279
2280
2281
2282
2283
2284
2285
2286
2287
2288
2289
2290
2291
2292
2293
2294
2295
2296
2297
2298
2299
2300
2301
2302
2303
2304
2305
2306
2307
2308
2309
2310
2311
2312
2313
2314
2315
2316
2317
2318
2319
2320
2321
2322
2323
2324
2325
2326
2327
2328
2329
2330
2331
2332
2333
2334
2335
2336
2337
2338
2339
2340
2341
2342
2343
2344
2345
2346
2347
2348
2349
2350
2351
2352
2353
2354
2355
2356
2357
2358
2359
2360
2361
2362
2363
2364
2365
2366
2367
2368
2369
2370
2371
2372
2373
2374
2375
2376
2377
2378
2379
2380
2381
2382
2383
2384
2385
2386
2387
2388
2389
2390
2391
2392
2393
2394
2395
2396
2397
2398
2399
2400
2401
2402
2403
2404
2405
2406
2407
2408
2409
2410
2411
2412
2413
2414
2415
2416
2417
2418
2419
2420
2421
2422
2423
2424
2425
2426
2427
2428
2429
2430
2431
2432
2433
2434
2435
2436
2437
2438
2439
2440
2441
2442
2443
2444
2445
2446
2447
2448
2449
2450
2451
2452
2453
2454
2455
2456
2457
2458
2459
2460
2461
2462
2463
2464
2465
2466
2467
2468
2469
2470
2471
2472
2473
2474
2475
2476
2477
2478
2479
2480
2481
2482
2483
2484
2485
2486
2487
2488
2489
2490
2491
2492
2493
2494
2495
2496
2497
2498
2499
2500
2501
2502
2503
2504
2505
2506
2507
2508
2509
2510
2511
2512
2513
2514
2515
2516
2517
2518
2519
2520
2521
2522
2523
2524
2525
2526
2527
2528
2529
2530
2531
2532
2533
2534
2535
2536
2537
2538
2539
2540
2541
2542
2543
2544
2545
2546
2547
2548
2549
2550
2551
2552
2553
2554
2555
2556
2557
2558
2559
2560
2561
2562
2563
2564
2565
2566
2567
2568
2569
2570
2571
2572
2573
2574
2575
2576
2577
2578
2579
2580
2581
2582
2583
2584
2585
2586
2587
2588
2589
2590
2591
2592
2593
2594
2595
2596
2597
2598
2599
2600
2601
2602
2603
2604
2605
2606
2607
2608
2609
2610
2611
2612
2613
2614
2615
2616
2617
2618
2619
2620
2621
2622
2623
2624
2625
26
```

```
juego.py 3 X
C:\Users\Usuario\Desktop>Universidad>Tercer semestre (2)>Lenguaje de programación Python>proyecto>juego>juego.py>...
280 boton_volver_n = pygame.image.load("juego/imagenes/niveles_nocturno/boton_volver_n.png")
281 boton_facil_n = pygame.transform.scale(boton_facil_n, (ancho_boton, alto_boton))
282 boton_facil_n = pygame.transform.scale(boton_facil_n, (ancho_boton, alto_boton))
283 boton_medio_n = pygame.transform.scale(boton_medio_n, (ancho_boton, alto_boton))
284 boton_medio_n = pygame.transform.scale(boton_medio_n, (ancho_boton, alto_boton))
285 boton_dificil_n = pygame.transform.scale(boton_dificil_n, (ancho_boton, alto_boton))
286 boton_dificil_n = pygame.transform.scale(boton_dificil_n, (ancho_boton, alto_boton))
287 boton_volver_n = pygame.transform.scale(boton_volver_n, (ancho_boton, alto_boton))
288 boton_volver_n = pygame.transform.scale(boton_volver_n, (ancho_boton, alto_boton))
289
290 #botones partida
291 boton_pista = pygame.image.load("juego/imagenes/partida/boton_pista.png")
292 boton_respuesta1 = pygame.image.load("juego/imagenes/partida/boton_respuesta1.png")
293 boton_respuesta2 = pygame.image.load("juego/imagenes/partida/boton_respuesta2.png")
294 boton_respuesta3 = pygame.image.load("juego/imagenes/partida/boton_respuesta3.png")
295
296 boton_salir_partida = pygame.image.load("juego/imagenes/partida/boton_salir_partida.png")
297
298 boton_pista = pygame.transform.scale(boton_pista, (120, 40))
299 boton_respuesta1 = pygame.transform.scale(boton_respuesta1, (ancho_boton_partida, alto_boton_partida))
300 boton_respuesta2 = pygame.transform.scale(boton_respuesta2, (ancho_boton_partida, alto_boton_partida))
301 boton_respuesta3 = pygame.transform.scale(boton_respuesta3, (ancho_boton_partida, alto_boton_partida))
302 boton_salir_partida = pygame.transform.scale(boton_salir_partida, (ancho_boton_partida, alto_boton_partida))
303
304 #botones aciertos
305 boton_intentarlo = pygame.transform.scale(boton_intentarlo, (ancho_boton_partida, alto_boton_partida))
306
307 #botones opciones
308 boton_modos oscuro = pygame.image.load("juego/imagenes/opciones/modo_oscuero.png")
309 efectos = pygame.image.load("juego/imagenes/opciones/efectos.png")
310 flecha_seleccion = pygame.image.load("juego/imagenes/opciones_nocturno/flecha_seleccion.png")
311
312
313 # Crear los rectángulos de los botones
314 boton_jugar_rec = pygame.Rect(pos_botones_x, pos_botones_y, ancho_boton, alto_boton)
315 boton_opciones_rec = pygame.Rect(pos_botones_x, boton_jugar_rec.bottom + espacio_botones, ancho_boton, alto_boton)
316 boton_salir_rec = pygame.Rect(pos_botones_x, boton_opciones_rec.bottom + espacio_botones, ancho_boton, alto_boton)
317
318 boton_facil_rec = pygame.Rect(pos_botones_x, pos_botones_y, ancho_boton, alto_boton)
319 boton_medio_rec = pygame.Rect(pos_botones_x, boton_facil_rec.bottom + espacio_botones, ancho_boton, alto_boton)
320 boton_dificil_rec = pygame.Rect(pos_botones_x, boton_medio_rec.bottom + espacio_botones, ancho_boton, alto_boton)
321 boton_volver_rec = pygame.Rect(20, 510, ancho_boton, alto_boton)
322
323 boton_pista_rec = pygame.Rect(580, 40, 120, 40)
324 boton_respuesta1_rec = pygame.Rect(40, 420, ancho_boton_partida, alto_boton)
325 boton_respuesta2_rec = pygame.Rect(240, 420, ancho_boton_partida, alto_boton)
326 boton_respuesta3_rec = pygame.Rect(440, 420, ancho_boton_partida, alto_boton)
327 boton_salir_partida_rec = pygame.Rect(20, 510, ancho_boton_partida, alto_boton)
328
329 boton_intentarlo_rec = pygame.Rect(520, 500, ancho_boton_partida, alto_boton_partida)
330
331 efectos_rec = pygame.Rect(170, 220, 200, 70)
332 boton_modos oscuro_rec = pygame.Rect(200, 400, 300, alto_boton)
333 flecha_seleccion_rec = pygame.Rect(460, 390, 100, 100)
334
335 # Estado de los botones
336 boton_jugar_expandir = False
337 boton_opciones_expandir = False
338 boton_salir_expandir = False
339
340 # Tamaño actual de los botones
341 boton_jugar_tam = ancho_boton, alto_boton
342 boton_opciones_tam = ancho_boton, alto_boton
343 boton_salir_tam = ancho_boton, alto_boton
344
345 boton_facil_tam = ancho_boton, alto_boton
346 boton_dificil_tam = ancho_boton, alto_boton
347 boton_volver_tam = ancho_boton, alto_boton
348
349 boton_modos oscuro_tam = ancho_boton, alto_boton
350
351
352 #Mensaje y recuadro en caso de acertar o fallar
```



```
juego.py 3
C:\Users\Usuario\Desktop> Universidad > Tercer semestre (2) > Lenguaje de programación Python > proyecto > juego > juego.py > ...
349 boton_modos_oscuro_tam = ancho_boton, alto_boton
350
351
352 #Mensaje y recuadro en caso de acertar o fallar
353 mensaje_acierto = "GENIAL, ACERTASTE!"
354 mensaje_fallaste = "Respuesta incorrecta:("
355 mensaje_tiempo = "Se te agoto el tiempo:("
356 rectangulo_mensaje = pygame.Rect(240, 120, 300, 300)
357 imagen_acierto = pygame.image.load("juego/imagenes/partida/flecha_correcto.png")
358 imagen_acierto = pygame.transform.scale(imagen_acierto, (300, 300))
359 imagen_fallaste = pygame.image.load("juego/imagenes/partida/tacha_incorrecto.png")
360 imagen_fallaste = pygame.transform.scale(imagen_fallaste, (300, 300))
361 acertofallo_rec = pygame.Rect(200, 150, 300, 300)
362 boton_continuar = pygame.image.load("juego/imagenes/partida/boton_continuar.png")
363 boton_continuar_rec = pygame.Rect(260, 460, ancho_boton_partida, alto_boton)
364
365
366
367 texto_botones = [str(respuesta_correcta), str(respuesta_incorrecta1), str(respuesta_incorrecta2)]
368 button_images = [
369     pygame.image.load("juego/imagenes/partida/boton_respuesta1.png"),
370     pygame.image.load("juego/imagenes/partida/boton_respuesta2.png"),
371     pygame.image.load("juego/imagenes/partida/boton_respuesta3.png")
372 ]
373
374 button_images_n = [
375     pygame.image.load("juego/imagenes/partida_nocturno/boton_respuesta1_n.png"),
376     pygame.image.load("juego/imagenes/partida_nocturno/boton_respuesta2_n.png"),
377     pygame.image.load("juego/imagenes/partida_nocturno/boton_respuesta3_n.png")
378 ]
379
380 random.shuffle(button_images)
381 button_rects = [
382     button_images[0].get_rect(center=(160, 420)),
383     button_images[1].get_rect(center=(360, 420)),
384     button_images[2].get_rect(center=(560, 420))]
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394 # Variable para controlar la pantalla actual
395 pantalla_actual = "menu"
396 modo_oscuro = False
397 limite_tiempo = False
398 tiempo_agotado = False
399 modo_dificil = False
400 salir = False
401 facil = False
402
403 # Bucle principal del juego
404 while True:
405     if facil == False:
406         if tiempo_agotado == False and salir == False:
407             contador -= 1 # Resta 1 al contador en cada bucle
408         if contador <= 0:
409             contador = 0
410             tiempo_agotado = True
411         for event in pygame.event.get():
412             if event.type == pygame.QUIT:
413                 pygame.mixer.music.stop() # Detiene la reproducción de la música
414                 sys.exit()
415             # Verificar si se hizo clic en los botones
416             if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
417                 if pantalla_actual == "menu":
418                     if boton_jugar_rec.collidepoint(event.pos):
419                         sonido_boton.play()
420                         pantalla_actual = "niveles"
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1015
1016
1017
1018
1019
1020
1021
1022
1023
1024
1025
1026
1027
1028
1029
1030
1031
1032
1033
1034
1035
1036
1037
1038
1039
1040
1041
1042
1043
1044
1045
1046
1047
1048
1049
1050
1051
1052
1053
1054
1055
1056
1057
1058
1059
1060
1061
1062
1063
1064
1065
1066
1067
1068
1069
1070
1071
1072
1073
1074
1075
1076
1077
1078
1079
1080
1081
1082
1083
1084
1085
1086
1087
1088
1089
1090
1091
1092
1093
1094
1095
1096
1097
1098
1099
1100
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1114
1115
1116
1117
1118
1119
1120
1121
1122
1123
1124
1125
1126
1127
1128
1129
1130
1131
1132
1133
1134
1135
1136
1137
1138
1139
1140
1141
1142
1143
1144
1145
1146
1147
1148
1149
1150
1151
1152
1153
1154
1155
1156
1157
1158
1159
1160
1161
1162
1163
1164
1165
1166
1167
1168
1169
1170
1171
1172
1173
1174
1175
1176
1177
1178
1179
1180
1181
1182
1183
1184
1185
1186
1187
1188
1189
1190
1191
1192
1193
1194
1195
1196
1197
1198
1199
1200
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1215
1216
1217
1218
1219
1220
1221
1222
1223
1224
1225
1226
1227
1228
1229
1230
1231
1232
1233
1234
1235
1236
1237
1238
1239
1240
1241
1242
1243
1244
1245
1246
1247
1248
1249
1250
1251
1252
1253
1254
1255
1256
1257
1258
1259
1260
1261
1262
1263
1264
1265
1266
1267
1268
1269
1270
1271
1272
1273
1274
1275
1276
1277
1278
1279
1280
1281
1282
1283
1284
1285
1286
1287
1288
1289
1290
1291
1292
1293
1294
1295
1296
1297
1298
1299
1300
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1314
1315
1316
1317
1318
1319
1320
1321
1322
1323
1324
1325
1326
1327
1328
1329
1330
1331
1332
1333
1334
1335
1336
1337
1338
1339
1340
1341
1342
1343
1344
1345
1346
1347
1348
1349
1350
1351
1352
1353
1354
1355
1356
1357
1358
1359
1360
1361
1362
1363
1364
1365
1366
1367
1368
1369
1370
1371
1372
1373
1374
1375
1376
1377
1378
1379
1380
1381
1382
1383
1384
1385
1386
1387
1388
1389
1390
1391
1392
1393
1394
1395
1396
1397
1398
1399
1400
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418
1419
1420
1421
1422
1423
1424
1425
1426
1427
1428
1429
1430
1431
1432
1433
1434
1435
1436
1437
1438
1439
1440
1441
1442
1443
1444
1445
1446
1447
1448
1449
1450
1451
1452
1453
1454
1455
1456
1457
1458
1459
1460
1461
1462
1463
1464
1465
1466
1467
1468
1469
1470
1471
1472
1473
1474
1475
1476
1477
1478
1479
1480
1481
1482
1483
1484
1485
1486
1487
1488
1489
1490
1491
1492
1493
1494
1495
1496
1497
1498
1499
1500
1501
1502
1503
1504
1505
1506
1507
1508
1509
1510
1511
1512
1513
1514
1515
1516
1517
1518
1519
1520
1521
1522
1523
1524
1525
1526
1527
1528
1529
1530
1531
1532
1533
1534
1535
1536
1537
1538
1539
1540
1541
1542
1543
1544
1545
1546
1547
1548
1549
1550
1551
1552
1553
1554
1555
1556
1557
1558
1559
1560
1561
1562
1563
1564
1565
1566
1567
1568
1569
1570
1571
1572
1573
1574
1575
1576
1577
1578
1579
1580
1581
1582
1583
1584
1585
1586
1587
1588
1589
1590
1591
1592
1593
1594
1595
1596
1597
1598
1599
1600
1601
1602
1603
1604
1605
1606
1607
1608
1609
1610
1611
1612
1613
1614
1615
1616
1617
1618
1619
1620
1621
1622
1623
1624
1625
1626
1627
1628
1629
1630
1631
1632
1633
1634
1635
1636
1637
1638
1639
1640
1641
1642
1643
1644
1645
1646
1647
1648
1649
1650
1651
1652
1653
1654
1655
1656
1657
1658
1659
1660
1661
1662
1663
1664
1665
1666
1667
1668
1669
1670
1671
1672
1673
1674
1675
1676
1677
1678
1679
1680
1681
1682
1683
1684
1685
1686
1687
1688
1689
1690
1691
1692
1693
1694
1695
1696
1697
1698
1699
1700
1701
1702
1703
1704
1705
1706
1707
1708
1709
1710
1711
1712
1713
1714
1715
1716
1717
1718
1719
1720
1721
1722
1723
1724
1725
1726
1727
1728
1729
1730
1731
1732
1733
1734
1735
1736
1737
1738
1739
1740
1741
1742
1743
1744
1745
1746
1747
1748
1749
1750
1751
1752
1753
1754
1755
1756
1757
1758
1759
1760
1761
1762
1763
1764
1765
1766
1767
1768
1769
1770
1771
1772
1773
1774
1775
1776
1777
1778
1779
1780
1781
1782
1783
1784
1785
1786
1787
1788
1789
1790
1791
1792
1793
1794
1795
1796
1797
1798
1799
1800
1801
1802
1803
1804
1805
1806
1807
1808
1809
1810
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900
1901
1902
1903
1904
1905
1906
1907
1908
1909
1910
1911
1912
1913
1914
1915
1916
1917
1918
1919
1920
1921
1922
1923
1924
1925
1926
1927
1928
1929
1930
1931
1932
1933
1934
1935
1936
1937
1938
1939
1940
1941
1942
1943
1944
1945
1946
1947
1948
1949
1950
1951
1952
1953
1954
1955
1956
1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025
2026
2027
2028
2029
2030
2031
2032
2033
2034
2035
2036
2037
2038
2039
2040
2041
2042
2043
2044
2045
2046
2047
2048
2049
2050
2051
2052
2053
2054
2055
2056
2057
2058
2059
2060
2061
2062
2063
2064
2065
2066
2067
2068
2069
2070
2071
2072
2073
2074
2075
2076
2077
2078
2079
2080
2081
2082
2083
2084
2085
2086
2087
2088
2089
2090
2091
2092
2093
2094
2095
2096
2097
2098
2099
2100
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2114
2115
2116
2117
2118
2119
2120
2121
2122
2123
2124
2125
2126
2127
2128
2129
2130
2131
2132
2133
2134
2135
2136
2137
2138
2139
2140
2141
2142
2143
2144
2145
2146
2147
2148
2149
2150
2151
2152
2153
2154
2155
2156
2157
2158
2159
2160
2161
2162
2163
2164
2165
2166
2167
2168
2169
2170
2171
2172
2173
2174
2175
2176
2177
2178
2179
2180
2181
2182
2183
2184
2185
2186
2187
2188
2189
2190
2191
2192
2193
2194
2195
2196
2197
2198
2199
2200
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214
2215
2216
2217
2218
2219
2220
2221
2222
2223
2224
2225
2226
2227
2228
2229
2230
2231
2232
2233
2234
2235
2236
2237
2238
2239
2240
2241
2242
2243
2244
2245
2246
2247
2248
2249
2250
2251
2252
2253
2254
2255
2256
2257
2258
2259
2260
2261
2262
2263
2264
2265
2266
2267
2268
2269
2270
2271
2272
2273
2274
2275
2276
2277
2278
2279
2280
2281
2282
2283
2284
2285
2286
2287
2288
2289
2290
2291
2292
2293
2294
2295
2296
2297
2298
2299
2300
2301
2302
2303
2304
2305
2306
2307
2308
2309
2310
2311
2312
2313
2314
2315
2316
2317
2318
2319
2320
2321
2322
2323
2324
2325
2326
2327
2328
2329
2330
2331
2332
2333
2334
2335
2336
2337
2338
2339
2340
2341
2342
2343
2344
2345
2346
2347
2348
2349
2350
2351
2352
2353
2354
2355
2356
2357
2358
2359
2360
2361
2362
2363
2364
2365
2366
2367
2368
2369
2370
2371
2372
2373
2374
2375
2376
2377
2378
2379
2380
2381
2382
2383
2384
2385
2386
2387
2388
2389
2390
2391
2392
2393
2394
2395
2396
2397
2398
2399
2400
2401
2402
2403
2404
2405
2406
2407
2408
2409
2410
2411
2412
2413
2414
2415
2416
2417
2418
2419
2420
2421
2422
2423
2424
2425
2426
2427
2428
2429
2430
2431
2432
2433
2434
2435
2436
2437
2438
2439
2440
2441
2442
2443
2444
2445
2446
2447
2448
2449
2450
2451
2452
2453
2454
2455
2456
2457
2458
2459
2460
2461
2462
2463
2464
2465
2466
2467
2468
2469
2470
2471
2472
2473
2474
2475
2476
2477
2478
2479
2480
2481
2482
2483
2484
2485
2486
2487
2488
2489
2490
2491
2492
2493
2494
2495
2496
2497
2498
2499
2500
2501
2502
2503
2504
2505
2506
2507
2508
2509
2510
2511
2512
2513
2514
2515
2516
2517
2518
2519
2520
2521
2522
2523
2524
2525
2526
2527
2528
2529
2530
2531
2532
2533
2534
2535
2536
2537
2538
2539
2540
2541
2542
2543
2544
2545
2546
2547
2548
2549
2550
2551
2552
2553
2554
2555
2556
2557
2558
2559
2560
2561
2562
2563
2564
2565
2566
2567
2568
2569
2570
2571
2572
2573
2574
2575
2576
2577
2578
2579
2580
2581
2582
2583
2584
2585
2586
2587
2588
2589
2590
2591
2592
2593
2594
2595
2596
2597
2598
2599
2600
2601
2602
2603
2604
2605
2606
2607
2608
2609
2610
2611
2612
2613
2614
2615
2616
2617
2618
2619
2620
2621
2622
2623
2624
2625
2626
2627
2628
2629
2630
2631
2632
2633
2634
2635
2636
2637
2638
2639
2640
2641
2642
2643
2644
2645
2646
2647
2648
2649
2650
2651
2652
2653
2654
2655
2656
2657
2658
2659
2660
2661
2662
2663
2664
2665
2666
2667
2668
2669
2670
2671
2672
2673
2674
2675
2676
2677
2678
2679
2680
2681
2682
2683
2684
2685
2686
2687
2688
2689
2690
2691
2692
2693
2694
2695
2696
2697
2698
2699
2700
2701
2702
2703
2704
2705
2706
2707
2708
2709
2710
2711
2712
2713
2714
2715
2716
2717
2718
2719
2720
2721
2722
2723
2724
2725
2726
2727
2728
2729
2730
2731
2732
2733
2734
2735
2736
2737
2738
2739
2740
2741
2742
2743
2744
2745
2746
2747
2748
2749
2750
2751
2752
2753
2754
2755
2756
2757
2758
2759
2760
2761
2762
2763
2764
2765
2766
2767
2768
2769
2770
2771
2772
2773
2774
2775
2776
2777
2778
2779
2780
2781
2782
2783
2784
2785
2786
2787
2788
2789
2790
2791
2792
2793
2794
2795
2796
2797
2798
2799
2800
2801
2802
2
```

```
juego.py 3 x
C: > Users > Usuario > Desktop > Universidad > Tercer semestre (2) > Lenguaje de programación Python > proyecto > juego > juego.py > ...
417         if pantalla_actual == "menu":
418             if boton_jugar_rec.collidepoint(event.pos):
419                 sonido_boton.play()
420                 pantalla_actual = "niveles"
421             elif boton_opciones_rec.collidepoint(event.pos):
422                 sonido_boton.play()
423                 pantalla_actual = "opciones"
424             elif boton_salir_rec.collidepoint(event.pos):
425                 sonido_boton.play()
426                 sys.exit()
427         elif pantalla_actual == "niveles":
428             preguntas_anteriores = []
429             limite_tiempo = False
430             aciertos = 0
431             facil = False
432             salir = False
433             modo_dificil = False
434             if boton_facil_rec.collidepoint(event.pos):
435                 facil = True
436                 dataframe = cargar_csv("juego/datos_juego/preguntas_facil.csv")
437                 sonido_boton.play()
438                 pantalla_actual = "partida"
439             if boton_medio_rec.collidepoint(event.pos):
440                 limite_tiempo = True
441                 contador = 6000
442                 dataframe = cargar_csv("juego/datos_juego/preguntas_medio.csv")
443                 sonido_boton.play()
444                 pantalla_actual = "partida"
445             if boton_dificil_rec.collidepoint(event.pos):
446                 modo_dificil = True
447                 limite_tiempo = True
448                 contador = 3000
449                 dataframe = cargar_csv("juego/datos_juego/preguntas_dificil.csv")
450                 sonido_boton.play()
451                 pantalla_actual = "partida"
452             if boton_volver_rec.collidepoint(event.pos):
453                 sonido_boton.play()
```

```
juego.py 3 x
C: > Users > Usuario > Desktop > Universidad > Tercer semestre (2) > Lenguaje de programación Python > proyecto > juego > juego.py > ...
452             if boton_volver_rec.collidepoint(event.pos):
453                 sonido_boton.play()
454                 pantalla_actual = "menu"
455         elif pantalla_actual == "opciones":
456             if boton_modo_oscuero_rec.collidepoint(event.pos):
457                 sonido_boton.play()
458                 if modo_oscuero == False:
459                     modo_oscuero = True
460                 else:
461                     modo_oscuero = False
462             if boton_volver_rec.collidepoint(event.pos):
463                 sonido_boton.play()
464                 pantalla_actual = "menu"
465         elif pantalla_actual == "partida":
466             if salir == True:
467                 if salir_ad_rec.collidepoint(event.pos):
468                     sonido_boton.play()
469                     pantalla_actual = "niveles"
470                 if continuar_ad_rec.collidepoint(event.pos):
471                     salir = False
472                     sonido_boton.play()
473             if boton_pista_rec.collidepoint(event.pos):
474                 sonido_boton.play()
475             if boton_volver_rec.collidepoint(event.pos):
476                 sonido_boton.play()
477             salir = True
478             for i, button_rect in enumerate(button_rects):
479                 if button_rect.collidepoint(event.pos):
480                     respuesta_seleccionada = texto_botones[i]
481                     if verificar_respuesta(respuesta_seleccionada, respuesta_correcta):
482                         aciertos += 1
483                         acierto = True #Respuesta correcta
484                     else:
485                         fallaste = True #Respuesta incorrecta
486                 if boton_continuar_rec.collidepoint(event.pos):
487                     acierto = False
488                     fallaste = False
```



```
juego.py 3 X
C:\Users\Usuario\Desktop> Universidad > Tercer semestre (2) > Lenguaje de programación Python > proyecto > juego > juego.py > ...
486         if boton_continuar_rec.collidepoint(event.pos):
487             acierto = False
488             fallaste = False
489             tiempo_agotado = False
490             if salir == False:
491                 if modo_dificil == True:
492                     contador = 3000
493                 else:
494                     contador = 6000
495             pregunta, respuesta_correcta, respuesta_incorrecta1, respuesta_incorrecta2 = cambiar_pregunta(dataframe, pregunta)
496             if pregunta is None:
497                 done = True # No hay más preguntas disponibles
498                 pantalla_actual = "aciertos"
499                 break
500             texto_botones = [str(respuesta_correcta), str(respuesta_incorrecta1), str(respuesta_incorrecta2)]
501             if modo_oscuero == True:
502                 random.shuffle(button_images_n)
503             else:
504                 random.shuffle(button_images)
505                 random.shuffle(button_rects)
506             break
507         elif pantalla_actual == "aciertos":
508             preguntas_anteriores = []
509             pregunta, respuesta_correcta, respuesta_incorrecta1, respuesta_incorrecta2 = cambiar_pregunta(dataframe, preguntas_anteriores)
510             if boton_volver_rec.collidepoint(event.pos):
511                 sonido_boton.play()
512                 pantalla_actual = "niveles"
513             if boton_intentarlo_rec.collidepoint(event.pos):
514                 sonido_boton.play()
515                 preguntas_anteriores = []
516                 aciertos = 0
517                 if facil == False:
518                     tiempo_agotado = False
519                     limite_tiempo = True
520                     if modo_dificil == True:
521                         contador = 3000
522                 else:
```

```
juego.py 3 X
C:\Users\Usuario\Desktop> Universidad > Tercer semestre (2) > Lenguaje de programación Python > proyecto > juego > juego.py > ...
520         if modo_dificil == True:
521             contador = 3000
522         else:
523             contador = 6000
524         pantalla_actual = "partida"
525         # Actualizar el volumen en función de la posición del punto en la barra de sonido
526         if event.type == pygame.MOUSEMOTION and event.buttons[0] == 1:
527             if barra_x <= event.pos[0] <= barra_x + barra_ancho:
528                 punto_x = event.pos[0]
529                 volumen = (punto_x - barra_x) / barra_ancho
530                 volumen_boton *= volumen
531                 pygame.mixer.music.set_volume(volumen)
532                 sonido_boton.set_volume(volumen_boton)
533             if barra_x_op <= event.pos[0] <= barra_x_op + barra_ancho_op:
534                 punto_x_op = event.pos[0]
535                 volumen_boton = (punto_x_op - barra_x_op) / barra_ancho_op
536                 sonido_boton.set_volume(volumen_boton)
537
538
539         if pantalla_actual == "menu":
540             if modo_oscuero == False:
541                 pantalla_menu.blit(fondo_menu, (0, 0)) # Dibujar fondo de pantalla_menu
542                 pantalla_menu.blit(boton_jugar, boton_jugar_rec)
543                 pantalla_menu.blit(boton_opciones, boton_opciones_rec)
544                 pantalla_menu.blit(boton_salir, boton_salir_rec)
545             else:
546                 pantalla_menu.blit(fondo_menu_n, (0, 0)) # Dibujar fondo de pantalla_menu
547                 pantalla_menu.blit(boton_jugar_n, boton_jugar_rec)
548                 pantalla_menu.blit(boton_opciones_n, boton_opciones_rec)
549                 pantalla_menu.blit(boton_salir_n, boton_salir_rec)
550             dibujar_barra_sonido() # Dibujar la barra de sonido
551             pygame.display.update()
552
553         elif pantalla_actual == "niveles":
554             if modo_oscuero == False:
555                 pantalla_niveles.blit(fondo_niveles, (0, 0)) # Dibujar fondo de pantalla_niveles
556                 pantalla_niveles.blit(boton_facil, boton_facil_rec)
557                 pantalla_niveles.blit(boton_medio, boton_medio_rec)
```

```
juego.py 3 x
C:\Users\Usuario\Desktop>Universidad>Tercer semestre (2)>Lenguaje de programación Python>proyecto>juego>juego.py ...
554     if modo_oscuero == False:
555         pantalla_niveles.blit(fondo_niveles, (0, 0)) # Dibujar fondo de pantalla_niveles
556         pantalla_niveles.blit(boton_facil, boton_facil_rec)
557         pantalla_niveles.blit(boton_medio, boton_medio_rec)
558         pantalla_niveles.blit(boton_dificil, boton_dificil_rec)
559         pantalla_niveles.blit(boton_volver, boton_volver_rec)
560     else:
561         pantalla_niveles.blit(fondo_niveles_n, (0, 0)) # Dibujar fondo de pantalla_niveles
562         pantalla_niveles.blit(boton_facil_n, boton_facil_rec)
563         pantalla_niveles.blit(boton_medio_n, boton_medio_rec)
564         pantalla_niveles.blit(boton_dificil_n, boton_dificil_rec)
565         pantalla_niveles.blit(boton_volver_n, boton_volver_rec)
566     dibujar_barra_sonido()
567     pygame.display.update()
568     elif pantalla_actual == "opciones":
569         if modo_oscuero == False:
570             pantalla_opciones.blit(fondo_opciones, (0, 0)) # Dibujar fondo de pantalla_opciones
571             pantalla_opciones.blit(boton_volver, boton_volver_rec)
572             pantalla_opciones.blit(boton_modo_oscuero, boton_modo_oscuero_rec)
573         else:
574             pantalla_opciones.blit(fondo_opciones_n, (0, 0))
575             pantalla_opciones.blit(boton_volver_n, boton_volver_rec)
576             pantalla_opciones.blit(boton_modo_oscuero, boton_modo_oscuero_rec)
577             pantalla_opciones.blit(flecha_seleccion, flecha_seleccion_rec)
578         dibujar_barra_efectos_op()
579
580         pantalla_opciones.blit(efectos, efectos_rec)
581         dibujar_barra_sonido()
582         pygame.display.update()
583     elif pantalla_actual == "partida":
584         texto_botones = [str(respuesta_correcta), str(respuesta_incorrecta1), str(respuesta_incorrecta2)]
585         if modo_oscuero == True:
586             pantalla_partida.blit(fondo_partida_n, (0, 0))
587             for i, button_rect in enumerate(button_rects):
588                 mostrar_opcion(button_rect, button_images_n[i], texto_botones[i])
589         else:
590             pantalla_partida.blit(fondo_partida, (0, 0))
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
```

```
juego.py 3 x
C:\Users\Usuario\Desktop>Universidad>Tercer semestre (2)>Lenguaje de programación Python>proyecto>juego>juego.py ...
589     else:
590         pantalla_partida.blit(fondo_partida, (0, 0))
591         for i, button_rect in enumerate(button_rects):
592             mostrar_opcion(button_rect, button_images[i], texto_botones[i])
593     mostrar_pregunta(pregunta, aciertos)
594
595     if acierto == True:
596         superficie_mensaje = font.render(mensaje_acierto, True, NEGRO)
597         rectangulo_mensaje = pygame.Rect(240, 120, 300, 300)
598         pygame.draw.rect(pantalla_partida, BLANCO, (50, 100, 600, 420))
599         pygame.draw.rect(pantalla_partida, NEGRO, (50, 100, 600, 420), 5)
600         pantalla_partida.blit(superficie_mensaje, rectangulo_mensaje)
601         pantalla_partida.blit(imagen_acierto, aciertofallo_rec)
602         pantalla_partida.blit(boton_continuar, boton_continuar_rec)
603     elif fallaste == True:
604         acierto -= 1
605         superficie_mensaje = font.render(mensaje_fallaste, True, NEGRO)
606         rectangulo_mensaje = pygame.Rect(240, 120, 300, 300)
607         pygame.draw.rect(pantalla_partida, BLANCO, (50, 100, 600, 420))
608         pygame.draw.rect(pantalla_partida, NEGRO, (50, 100, 600, 420), 5)
609         pantalla_partida.blit(superficie_mensaje, rectangulo_mensaje)
610         pantalla_partida.blit(imagen_fallaste, aciertofallo_rec)
611         pantalla_partida.blit(boton_continuar, boton_continuar_rec)
612     elif tiempo_agotado == True:
613         superficie_mensaje = font.render(mensaje_tiempo, True, NEGRO)
614         rectangulo_mensaje = pygame.Rect(210, 120, 300, 300)
615         pygame.draw.rect(pantalla_partida, BLANCO, (50, 100, 600, 420))
616         pygame.draw.rect(pantalla_partida, NEGRO, (50, 100, 600, 420), 5)
617         pantalla_partida.blit(superficie_mensaje, rectangulo_mensaje)
618         pantalla_partida.blit(imagen_fallaste, aciertofallo_rec)
619         pantalla_partida.blit(boton_continuar, boton_continuar_rec)
620     if limite_tiempo == True:
621         cronometro()
622     pantalla_partida.blit(boton_salir_partida, boton_salir_partida_rec)
623     if salir == True:
624         superficie_mensaje = font.render(mensaje_aviso, True, NEGRO)
625         rectangulo_mensaje = pygame.Rect(150, 120, 300, 300)
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
```

```
juego.py 3 X
C:\Users\Usuario\Desktop>Universidad>Tercer semestre (2)>Lenguaje de programación Python>proyecto>juego>juego.py>...
624 superficie_mensaje = font.render(mensaje_avisos, True, NEGRO)
625 rectangulo_mensaje = pygame.Rect(150, 120, 300, 300)
626 pygame.draw.rect(pantalla_partida, BLANCO, (50, 100, 600, 420))
627 pygame.draw.rect(pantalla_partida, NEGRO, (50, 100, 600, 420), 5)
628 pantalla_partida.blit(superficie_mensaje, rectangulo_mensaje)
629 pantalla_partida.blit(boton_salir, salir_ad_rec)
630 pantalla_partida.blit(imagen_avisos, acertofallo_rec)
631 pantalla_partida.blit(boton_continuar, continuar_ad_rec)
632 dibujar_barra_sonido()
633 pygame.display.update()
634 elif pantalla_actual == "aciertos":
635     if modo_oscuro == True:
636         pantalla_aciertos.blit(fondo_aciertos_n,(0,0))
637         if aciertos == 0:
638             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos0_n,(0,0))
639         elif aciertos == 1:
640             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos1_n,(0,0))
641         elif aciertos == 2:
642             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos2_n,(0,0))
643         elif aciertos == 3:
644             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos3_n,(0,0))
645         elif aciertos == 4:
646             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos4_n,(0,0))
647         elif aciertos == 5:
648             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos5_n,(0,0))
649         elif aciertos == 6:
650             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos6_n,(0,0))
651         elif aciertos == 7:
652             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos7_n,(0,0))
653         elif aciertos == 8:
654             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos8_n,(0,0))
655         elif aciertos == 9:
656             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos9_n,(0,0))
657         elif aciertos == 10:
658             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos10_n,(0,0))
659         pantalla_aciertos.blit(boton_intentarlo_n, boton_intentarlo_rec)
660     else:
661         pantalla_aciertos.blit(fondo_aciertos,(0,0))
662         if aciertos == 0:
663             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos0,(0,0))
664         elif aciertos == 1:
665             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos1,(0,0))
666         elif aciertos == 2:
667             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos2,(0,0))
668         elif aciertos == 3:
669             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos3,(0,0))
670         elif aciertos == 4:
671             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos4,(0,0))
672         elif aciertos == 5:
673             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos5,(0,0))
674         elif aciertos == 6:
675             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos6,(0,0))
676         elif aciertos == 7:
677             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos7,(0,0))
678         elif aciertos == 8:
679             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos8,(0,0))
680         elif aciertos == 9:
681             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos9,(0,0))
682         elif aciertos == 10:
683             pantalla_aciertos.blit(imagen_aciertos10,(0,0))
684         pantalla_aciertos.blit(boton_intentarlo, boton_intentarlo_rec)
685         pantalla_aciertos.blit(boton_salir_partida, boton_salir_partida_rec)
686         pygame.display.update()
687
688 pygame.quit()
689
```



OPCIONES

EFFECTOS

Modo oscuro



Volver





SELECCION DE DIFICULTAD

Fácil

Medio

Difícil

Volver





Aciertos

7/10

Regular

Salir