

PYTHON Y PYGAME

Estas actividades están enfocadas en practicar lo aprendido durante las clases del nivel II en el marco del taller de videojuegos sobre Python y el uso de la librería Pygame.



Taller de videojuegos

Nivel II

ACTIVIDADES

Se resuelven de forma grupal, y se suben todos los archivos en una carpeta compartida con todos los integrantes del grupo y las docentes.

CONDICIONALES

1. Definir el nivel de dificultad de un juego de aventura a partir de las vidas del jugador. Si el jugador tiene 5 vidas o más el nivel es “FACIL”, si tiene entre 3 o 4 vidas es “MEDIO” y si tiene menos que 2 vidas entonces es “DIFICIL”. Las vidas deben ser ingresadas por teclado.

Video con la explicación →

[Explicacion Condicional.mp4](#)

CICLO WHILE

2. Desarrollar un juego para sumar puntos con las tiradas de dos dados. El usuario debe indicar cuantas tiradas se deben hacer y al finalizar las mismas debe mostrar la sumatoria final de los resultados que fueron dando las tiradas.

Video con la explicación →

[Explicacion Ciclo While.mp4](#)

CICLO FOR

3. Teniendo en cuenta el ejercicio 1, cómo podemos hacer para mostrar el nivel de dificultad de 5 partidas distintas.

Video con la explicación → [Explicacion Ciclo For.mp4](#)

FUNCIONES

4. Teniendo en cuenta el ejercicio 2, hacer una función que reciba la cantidad de tiradas que se pueden hacer con un dado, y que devuelva la sumatoria final de todas las tiradas. Luego hacer un programa en donde dos jugadores usen esta función.

Video con la explicación →

[Explicación Funciones.mp4](#)

JUEGO CON PYGAME

En el siguiente link, van a encontrar todo lo necesario para realizar esta tarea, que consideramos el desafío más importante. Verán: un archivo python, una carpeta con imágenes, un video sobre el uso de pygame, un video sobre el juego y la explicación de lo que tienen que hacer y un video donde se muestra cómo deben subir los archivos.

Actividad pygame → [Actividad JUEGO CON PYGAME - Nivel II](#)