

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

FACULTAD DE INGENIERÍA EN ELECTRICIDAD Y COMPUTACIÓN



Lenguajes de Programación
II Término - 2012

Manual de Usuario
Proyecto Python

“Quien Sabe Sabe!!...”

Desarrolladores:

Tania Sánchez
Marlon Loayza

Índice

1. Introducción	3
2. La aplicación	3
2.1. Nombre y Descripción del Proyecto	3
2.2. Funcionalidades	4
2.2.1. Jugar	4
2.2.2. Instrucciones	5
2.2.3. Autores	6
2.2.4. Salir	6
Referencias	7

1. Introducción

El presente manual ha sido creado para facilitar el uso del programa “**QUIEN SABE, SABE!!!**”, que es un juego elaborado en lenguaje Python, como proyecto de la materia de Lenguajes de Programación en el año 2012, II término.

Este es un programa de concursos basado en el formato de preguntas y respuestas del **juego quien quiere ser millonario**, que ofrece grandes premios monetarios por responder correctamente a una serie de preguntas de opción múltiple con dificultad creciente.

2. La aplicación

2.1. Nombre y Descripción del Proyecto

“QUIEN SABE, SABE!!!”

Este juego consta de preguntas que ofrecen cuatro posibles respuestas, se dan (A, B, C o D), y el concursante debe elegir la correcta. En respuesta a la primera pregunta contestada correctamente, el concursante gana \$ 200 (Americanos). En esta versión no hay límite de tiempo para responder a una pregunta, un jugador puede (y a menudo lo hace) tomar el tiempo que necesita para reflexionar sobre una respuesta a escoger.

Para preguntas posteriores se juega por sumas cada vez más grandes (más o menos duplicar en cada vuelta). Las primeras preguntas suelen tener algunas respuestas broma. La secuencia completa de puntos para esta versión es la siguiente:

- | | |
|-----------|--------------|
| ■ \$ 200 | ■ \$ 16000 |
| ■ \$ 300 | ■ \$ 32000 |
| ■ \$ 500 | ■ \$ 64000 |
| ■ \$ 1000 | ■ \$ 125000 |
| ■ \$ 2000 | ■ \$ 250000 |
| ■ \$ 4000 | ■ \$ 500000 |
| ■ \$ 8000 | ■ \$ 1000000 |

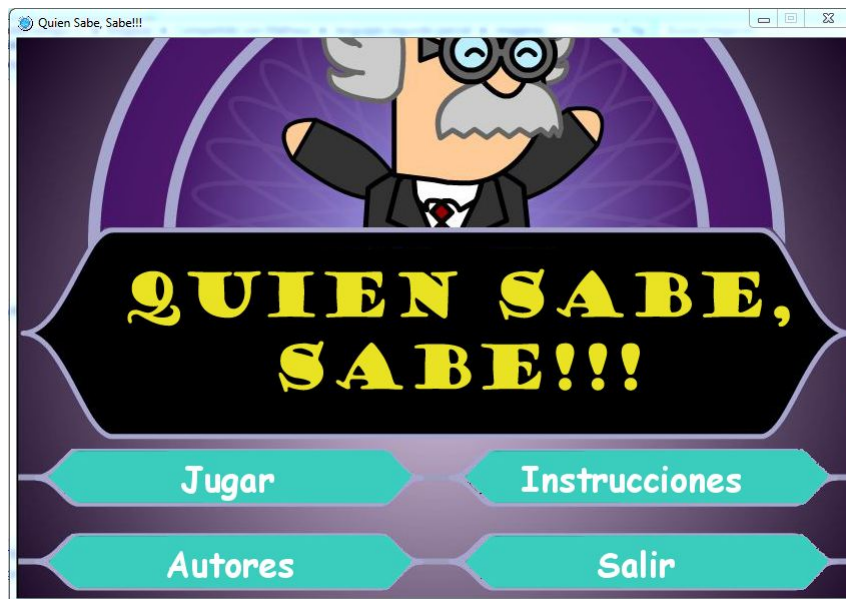
2.2. Funcionalidades

“**QUIEN SABE, SABE!!!**” es un juego pensado para personas con deficiencia visual cuenta con un menú inicio donde cada opción fue grabada por medio de un programa llamado “**BALABOLKA**”, estas grabaciones fueron llamadas en el código del juego para poderlas escuchar al ejecutarlo.

Las opciones del menú inicial son las siguientes:

- Jugar,
- Instrucciones,
- Autores y
- Salir.

Estas opciones pueden ser escogidas presionando la primera letra de cada palabra como lo dice el juego siendo así, si queremos escoger la opción “**Jugar**” se deberá presionar la tecla “**J**”, si se desea la opción “**Instrucciones**” presionaremos la tecla “**I**” y así con cada opción a escoger.



2.2.1. Jugar

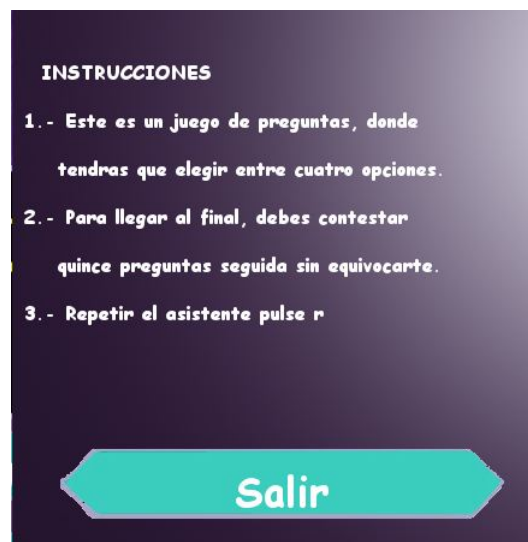
Al presionar el botón “**Jugar**” se muestra y se escucha la primera pregunta con sus cuatro opciones para contestarla, si el jugador escoge la opción correcta el puntaje o score aumentará y procederá a mostrar y decir la segunda pregunta con sus respectivas opciones y así hasta contestar las quince preguntas, si el jugador contesta de manera incorrecta automáticamente perderá el juego y se regresará al menú inicial.

Las opciones de respuesta están clasificadas en (A,B,C,D) facilitando al jugador poder escoger la respuesta deseada siendo así si el jugador considera que la respuesta correcta es la del literal A presionará la **tecla A**, si cree que es la del literal B deberá presionar la **tecla B**, si cree que es la C presionará la **tecla C** caso contrario presionará la **tecla D** esto será según su criterio o conocimiento.



2.2.2. Instrucciones

El botón de “**Instrucciones**” como su nombre lo dice nos facilita las instrucciones del juego.



2.2.3. Autores

El botón “**Autores**” permitirá conocer a los desarrolladores del programa “**QUIEN SABE, SABE!!!**” y también un link de referencia de donde se obtuvo la idea del juego.



2.2.4. Salir

El botón “**Salir**” está en caso de que se haya entrado por error o simplemente ya no se quiera seguir jugando.

Referencias

- [1] http://analizame.com/test_millonario.php
- [2] http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%9AQu%C3%A9n_quiere_ser_millonario