

Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Avellaneda



Materia:	Programación I ▾												
Pertenece a:	1º Cuatrimestre												
Apellido ⁽¹⁾ :					Fecha:	3 jul 2024							
Nombre/s ⁽¹⁾ :					Docente a cargo ⁽²⁾ :	Tulis Curra Luis Alberto							
División ⁽¹⁾ :					Nota ⁽²⁾ :								
DNI ⁽¹⁾ :					Firma ⁽²⁾ :								
Instancia ⁽²⁾⁽³⁾ :	P1	x	RP1		P2		RP2		RIN		F		

(1) Campos a completar solo por el alumno.

(2) Campos a completar solo por el docente.

(3) Las instancias válidas son: 1º Parcial (**P1**), Recuperatorio de 1º Parcial (**RP1**), 2º Parcial (**P2**), Recuperatorio de 2º Parcial (**RP2**), Recuperatorio Integrador (**RIN**), Final (**F**), Recuperatorio de Final (**RF** - Solo válido para seminario de nivelación). Marcar lo que corresponda con una cruz.



Etermax, una franquicia de entretenimiento de plataformas y una de las marcas más exitosas de la división de Gaming, ha decidido desarrollar su famoso juego de preguntas y respuestas "Preguntados" en Python. Han contactado a los alumnos de la UTN para realizar este desarrollo.

Requerimientos para la Aprobación:

1. Inicio del Juego:

- Al presionar el botón 'Iniciar' en el menú, se deberá mostrar una pregunta aleatoria de las que se encuentran en el archivo [preguntas.csv](#).
- El usuario tendrá tres posibles opciones de respuesta.
- Si responde correctamente, pasará a la siguiente pregunta.
- Si responde incorrectamente, perderá una de sus tres oportunidades.

2. Fin de la Partida:

- Cuando el jugador pierda todas sus oportunidades, se deberá pedir su

nombre.

- El nombre, junto con su puntaje y la fecha actual, se guardarán en el archivo `partidas.json`.

3. TOP 10 Partidas:

- Se debe poder acceder al TOP 10 de partidas con mayores puntajes desde el juego, mostrando los datos de quién realizó cada partida.

Todas las pantallas del juego deben de contar con al menos una imagen

Integraciones para la Promoción:

Se requiere agregar música, sonidos, y al menos dos de las siguientes integraciones

1. Configuración del Juego:

- Agregar un botón en el menú principal que permita acceder a la configuración.
- En la configuración, se podrá activar o desactivar la música, además de ajustar su volumen.

2. Sistema de Tiempo:

- Agregar un sistema de tiempo al juego.
- Si se acaba el tiempo establecido, la partida se terminará automáticamente.

3. Estadísticas de Preguntas:

- Agregar en el archivo `preguntas.csv` los siguientes datos para cada pregunta:
 - Porcentaje de aciertos.
 - Cantidad de fallos.
 - Cantidad de aciertos.
 - Cantidad de veces preguntada.

4. Agregar Preguntas:

- Agregar un botón en el menú principal que permita agregar preguntas al juego.
- Las preguntas pueden agregarse de manera individual o indicando el PATH de otro archivo CSV que contenga los datos a agregar.

5. Modificar opciones de juego:

- Agregar un botón en el menú principal que permita modificar opciones de juego.
- Las opciones modificables deben de ser la cantidad de puntos por pregunta, la cantidad de oportunidades, la cantidad de respuestas posibles (nunca mayor a la cantidad máxima de respuestas) y, en caso de que haya, el tiempo disponible.