

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

## -SEDE BOGOTÁ-

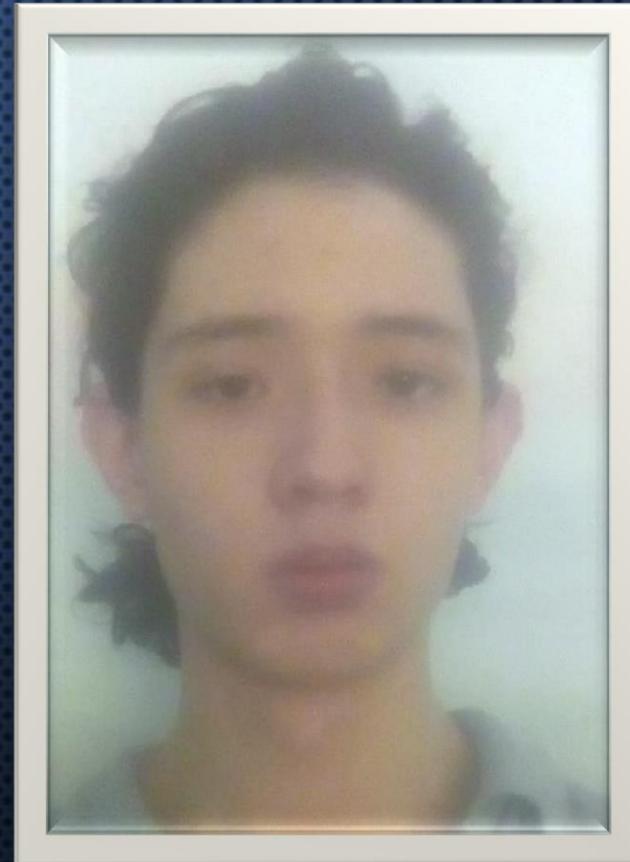
PRESENTACIÓN PROYECTO

**"PONG"**



Miguel Antonio  
Parrado Pardo  
[PC-G9]

Ingeniería  
mecatrónica





# Introducción

Pong es uno de los primeros juegos creados, y su premisa es muy simple:

- consta de dos rectángulos que se conocen como pañetas, y un cuadrado pequeño que se conoce como la pelota.

Las paletas deben de bloquear la pelota, si este no es el caso, gana un punto el jugador que no dejó que la pelota pasara.

## Campo de acción

Entretenimiento por medios digitales





# Definición del proyecto:

Recrear el juego de PONG, con la ayuda de la librería “turtle” de Python.

## Objetivos

### Generales

Generar un programa simple de entretenimiento.

### Específicos

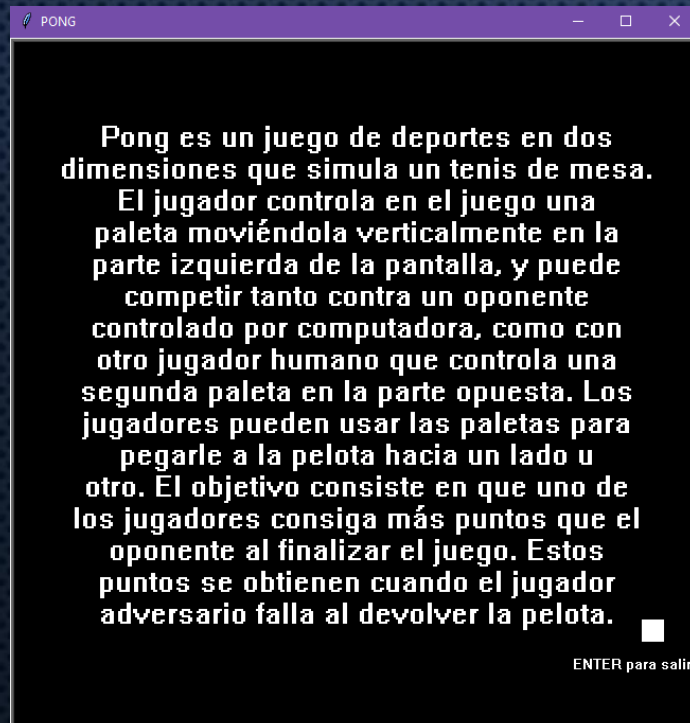
Aplicar lo visto en clase de programación

Comprender y aplicar los conocimientos adquiridos sobre la librería “turtle”



# Webscrapper:

Desde Wikipedia, se toma todo el texto, para después seleccionar el texto requerido.



Con turtle, se imprime el texto en la pestaña de información



# Resultado obtenido:

Un juego para una y dos personas, con un menú de información y jugable tanto para una, como para dos personas.

# Resultado esperado

Un juego para una y dos personas, Jugable para una y dos personas



Optimización de código,  
añadido de misceláneos,  
adaptación para más  
jugadores, rediseño de más  
juegos.

**Trabajo a  
futuro**

## Conclusiones

El juego es funcional, y llega a ser entretenido. Más sin embargo, es bastante más optimizable, y el concepto del juego se puede expandir a otras modalidades de juego.

Personalmente, la ayuda de otra persona, habría sido de bastante beneficio. No solo para mí, sino más bien para el proyecto