

## PROGRAMACIÓN FUNCIONAL

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [PROGRAMACIÓN FUNCIONAL](#) / [Proyecto final](#) / [tRAT5 Proyecto final \(equipos\) 2021](#)

**Comenzado el** viernes, 18 de junio de 2021, 18:38

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** viernes, 18 de junio de 2021, 18:46

**Tiempo empleado** 8 minutos 21 segundos

**Puntos** 57,3/60,0

**Calificación** 95,6 de 100,0

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

¿Cuál de las siguientes funciones se pide implementar en el planteo del proyecto de curso de 2021?

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las funciones mencionadas se pide implementar en el planteo del proyecto de 2021.
- ☐ b. acciones
- ☒ c. actions
- ☐ d. moves



Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

Pregunta **2**

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

¿Qué dimensiones tiene el tablero del juego a implementar en el proyecto de curso de 2021?

Seleccione una:

- ☐ a. 4x4 casillas.
- ☐ b. 3x3 casillas.
- ☒ c. 5x5 casillas.
- ☐ d. Ninguna de las opciones dadas es válida.



Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

¿Qué puede hacer un jugador en su turno en el juego a implementar en el proyecto de curso de 2021?

Seleccione una:

- ☒ a. Mover una pieza según una de sus cartas de movimientos.
- ☐ b. Ninguna de las opciones dadas es válida.
- ☐ c. Colocar una pieza a una casilla libre.
- ☐ d. Intercambiar una carta con el oponente.



Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

## Pregunta 4

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

¿Cómo se gana en el juego a implementar en el proyecto de curso de 2021?

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones dadas es válida.
- ☒ b. Capturando al maestro del oponente u ocupando su santuario. ✓
- ☐ c. Capturando al maestro oponente.
- ☐ d. Ocupando el santuario del oponente.

Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

## Pregunta 5

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

El planteo del proyecto de curso de 2021 nombra varios tipos de datos, pero uno se define completamente en el texto. ¿Cuál es?

Seleccione una:

- ☒ a. OnitamaPlayer ✓
- ☐ b. Ninguna de las opciones dadas es válida.
- ☐ c. OnitamaGame
- ☐ d. OnitamaAction

Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

Pregunta **6**

Finalizado

Sin calificar

Por favor escriba los nombres y apellidos de los miembros del equipo que contestó este cuestionario.

Agustin González, Guzman Correa, Martin Engelhardt y Rafael Durán.

Pregunta **7**

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

¿Cuántas piezas se usan en el juego a implementar en el proyecto de curso de 2021?

Seleccione una:

- ☒ a. 5 piezas por jugador.
- ☐ b. 8 piezas por jugador.
- ☐ c. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ d. 10 piezas por jugador.



Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 2,7 sobre 4,0

Dado el siguiente tipo de datos:

```
data Player = Player1 | Player2 deriving (Eq, Show)
```

se desea implementar la función `tiedGame`, que retorne una lista con dos tuplas: una para cada jugador con el valor 0.

¿Cuál de las siguientes es la mejor implementación?

Seleccione una:

☒ a. Ninguna de las implementaciones dadas es correcta. ✓

☐ b. `tiedGame = zip [Player1, Player2] [0]`

☐ c. `tiedGame Player1 = [(Player1, 0)]`  
`tiedGame Player2 = [(Player2, 0)]`

☐ d. `tiedGame = [(j, 0) | p <- [Player1, Player2]]`

Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0. Contando con los intentos anteriores, daría **2,7/4,0**.

Pregunta 9

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

¿Cuál de las siguientes funciones se pide implementar en el planteo del proyecto de curso de 2021?

Seleccione una:

☐ a. `playersTurn`

☒ b. `next` ✓

☐ c. Ninguna de las funciones mencionadas se pide implementar en el planteo del proyecto de 2021.

☐ d. `nextBoard`

Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 2,7 sobre 4,0

¿Cómo se consiguen puntos en el juego a implementar en el proyecto de curso de 2021?

Seleccione una:

- ☐ a. Cambiando cartas sin mover.
- ☐ b. Comiendo las piezas del oponente.
- ☐ c. Turnos ocupando el santuario del oponente.
- ☒ d. Ninguna de las opciones dadas es válida.



Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0. Contando con los intentos anteriores, daría **2,7/4,0**.Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

¿Cuál es el nombre del juego a implementar en el proyecto de curso de 2021?

Seleccione una:

- ☐ a. Oni
- ☐ b. OniGame
- ☒ c. Onitama
- ☐ d. Ninguna de las opciones dadas es válida.



Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

## Pregunta 12

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

¿Cuál de las siguientes funciones se pide implementar en el planteo del proyecto de curso de 2021?

Seleccione una:

- ☒ a. Ninguna de las funciones mencionadas se pide implementar en el planteo del proyecto de 2021. ✓
- ☐ b. move
- ☐ c. state
- ☐ d. isPlayer

Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

## Pregunta 13

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

Dado el siguiente tipo de datos:

```
data Player = Player1 | Player2 deriving (Eq, Show)
```

se desea implementar la función opponent, que dado un jugador retorna el otro jugador.

¿Cuál de las siguientes es la mejor implementación?

Seleccione una:

- ☐ a. `opponent p = toEnum (mod ((fromEnum p) + 1) 2)`
- ☐ b. Ninguna de las implementaciones dadas es correcta.
- ☒ c. `opponent p = head (filter (/= p) [Player1, Player2])` ✓
- ☐ d. `opponent p = [o | o <- [Player1, Player2], o /= p]`

Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

## Pregunta 14

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

¿Cómo debe llamarse en nuestra implementación el tipo de dato que representa los estados de juego a implementar en el proyecto 2021?

Seleccione una:

- ☒ a. OnitamaGame
- ☐ b. Ninguna de las opciones dadas es válida.
- ☐ c. GameState
- ☐ d. OnitamaBoard



Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.

## Pregunta 15

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

Dado el siguiente tipo de datos:

```
data Player = Player1 | Player2 deriving (Eq, Show)
```

se desea implementar la función victory, que dado un jugador ganador retorne una lista con dos tuplas: una para el ganador con el valor 1 y otra para el perdedor con el valor -1.

¿Cuál de las siguientes es la mejor implementación?

Seleccione una:

- ☒ a. `victory w = [(p, if p == w then 1 else (-1)) | p <- [Player1, Player2]]`
- ☐ b. Ninguna de las implementaciones dadas es correcta.
- ☐ c. `victory w = [(p, 1) | p == w] ++ [(p, (-1)) | p /= w]`
- ☐ d. `victory Player1 = [(Player1, (-1)), (Player2, 1)]`  
`victory Player2 = [(Player1, 1), (Player2, (-1))]`



Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.



Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 4,0 sobre 4,0

¿Cuándo es la entrega del proyecto de curso de 2021?

Seleccione una:

- ☐ a. Viernes 2 de julio a las 21:05.
- ☒ b. Viernes 2 de julio a las 19:00 horas.
- ☐ c. Viernes 2 de julio a las 23:55.
- ☐ d. Jueves 1 de julio a las 23:55.



Correcta

Puntos para este envío: 4,0/4,0.





Actividad previa

Ir a...

Próxima actividad