



APLICACIÓN DE CODIGOS BINARIOS EN JUEGOS

Trabajo realizado por:

-José Rueda Guerrero

-Marcos Sánchez Marín

Indice:

1. Introducción
2. Código necesario
3. Explicacion del código
4. Conclusión

1 . Introducción

En la actualidad, la mayor parte de los juegos, por no decir todos, están compuestos de códigos binarios, los cuales son aplicados en los juegos para su funcionamiento.

Por nuestra parte, escogeremos un código binario de un juego sencillo, la adivinación de un número entre 0 y 20.

Durante el juego, se muestra un constante dialogo, el cual va programado y expresa pistas al jugador para adivinar el número escogido.

2. Código

3.

Est

La l

La l

en l

la lí

Líne

dice

Líne

esti

```
In [ ]: 1. # Este es el juego de adivinar el número.
        2. import random
        3.
        4. intentosRealizados = 0
        5.
        6. print('¡Hola! ¿Cómo te llamas?')
        7. miNombre = input()
        8.
        9. número = random.randint(1, 20)
        10. print('Bueno, ' + miNombre + ', estoy pensando en un número entre 1 y 20.')
        11.
        12. while intentosRealizados < 6:
        13.     print('Intenta adivinar.') # Hay cuatro espacios delante de print.
        14.     estimación = input()
        15.     estimación = int(estimación)
        16.
        17.     intentosRealizados = intentosRealizados + 1
        18.
        19.     if estimación < número:
        20.         print('Tu estimación es muy baja.')
        21.
        22.         if estimación > número:
        23.             print('Tu estimación es muy alta.')
        24.
        25.
        26.
        27.
        28.
        29. intentosRealizados = str(intentosRealizados)
        30. print('¡Buen trabajo, ' + miNombre + '! ¿Has adivinado mi número en ' + intentosRealizados + ' intentos!')
        31.
        32. if estimación != número:
        33.     número = str(número)
        34.     print('Pues no. El número que estaba pensando era ' + número)
```

ario adivine.

la intentos

mbre y lo almacena

able mi Nombre

entre los valores

idos (1, 20)

or su nombre, y le

n número aleatorio.

enzo de un bucle que

1

2

3

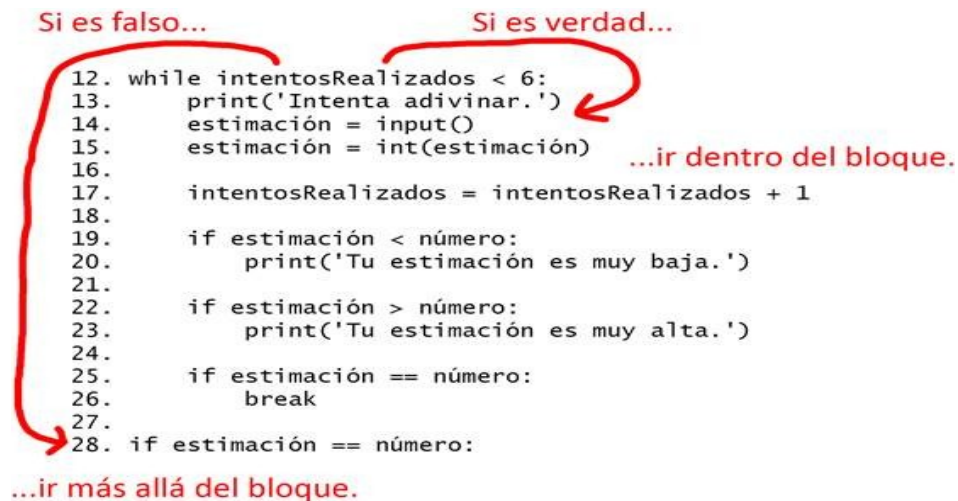
La bucle.

veces.

la

alúa

reservada while. Si la condición se evalúa a True, la ejecución se mueve dentro del bloque while. (En tu programa, el bloque while comienza en la línea 13.) Si la condición se evalúa a False, la ejecución se mueve hasta debajo del bloque while. (En “Adivina el Número”, la primera línea luego del bloque while es la línea 28.)



4. CONCLUSIÓN

Al realizar este trabajo hemos aprendido nuevos usos que desconocíamos de Python y que podemos aplicarlos para crear distintos juegos sencillos, como en este caso la adivinación de un número, aplicando un código binario.