

Materia:	Programación I		
Nivel:	1º Cuatrimestre		
Tipo de Examen:	Segundo Parcial		
Apellido <sup>(1)</sup> :		Fecha:	
Nombre/s <sup>(1)</sup> :		Docente a cargo <sup>(2)</sup> :	
División <sup>(1)</sup> :		Nota <sup>(2)</sup> :	
DNI <sup>(1)</sup> :		Firma <sup>(2)</sup> :	

**(1)** Campos a completar solo por el estudiante en caso de imprimir este enunciado en papel.

**(2)** Campos a completar solo por el docente en caso de imprimir este enunciado en papel.

## Preguntados



### Sobre el juego:

El juego consiste en una serie de preguntas las cuales tienen cuatro posibles opciones de respuesta, siendo una la correcta, en caso de acertar, el jugador ganará un punto y, caso contrario, perderá una de sus tres vidas. Si el jugador pierde todas sus vidas se dará por terminada la partida, teniendo la opción de ingresar su nombre para, de esta manera, guardar su puntaje en un ranking TOP 10.

### Condiciones de **Aprobación No Directa (AND):**

Para alcanzar la aprobación no directa se deberá presentar un programa en consola que conste de dos apartados principales:

Partida:

- El jugador deberá de contar con la opción de empezar una partida con las características anteriormente mencionadas.
- Dentro de la partida, las preguntas estarán guardadas dentro de TDA, ya sean tuplas, diccionarios o sets.
- Al finalizar la partida, esta misma deberá de registrarse para luego ser mostrada.

#### Ranking:

- El usuario deberá de poder ver en formato de tabla a las diez mejores partidas registradas, viéndose en la tabla: El top, el nombre del usuario y la cantidad de respuestas correctas.

Sumado a esto, el juego deberá de contar con al menos dos de las siguientes integraciones:

#### 1. Configuración del juego:

- a. Dentro del menú principal, el usuario podrá acceder a un submenú que le permita modificar la cantidad de puntos por respuesta correcta, la cantidad de vidas y, en caso de que lo haya, el tiempo entre preguntas.

#### 2. Sistema de tiempo:

- a. El usuario tendrá una cantidad determinada de tiempo para responder las preguntas y, en caso de que este sea superado, el jugador perderá una vida.
- b. En el ranking de jugadores, también se tendrá que poder ver el tiempo que duró cada partida en su totalidad.

#### 3. Estadísticas de preguntas:

- a. Cada pregunta, luego de ser jugada, deberá de actualizar una serie de estadísticas que cuentan con: Porcentaje de aciertos, cantidad de fallos, cantidad de aciertos y la cantidad de veces que fue preguntada.

#### 4. Agregar preguntas:

- a. El usuario contará con una opción en el menú que le permitirá añadir preguntas a la lista jugable, teniendo que ingresar también las posibles opciones y la respuesta correcta y, en caso de que la integración esté diseñada, la dificultad de la misma.

#### 5. Sistema de dificultad:

- a. Cada pregunta contará con una dificultad ya sea Fácil, Intermedia o Difícil, dando más cantidad de puntos dependiendo de la dificultad de la misma.

### Condiciones de **Aprobación Directa (AD)**:

Para alcanzar la promoción se deberá de adaptar el juego en consola a PYGAME de manera óptima y correcta, incluyendo una imagen por pantalla, uso de conceptos del paradigma funcional para mejorar la reutilización de código y la correcta utilización de archivos para darle al juego persistencia de datos.