

# PROYECTO INTERSEMESTRAL PYTHON BÁSICO

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN CÓMPUTO

JUNIO 2018

El proyecto consiste en realizar los siguientes ejercicios y aplicar el paradigma que más les haya gustado (estructurado-funcional u orientado a objetos):

## JUEGOTECA

### ❖ Gato

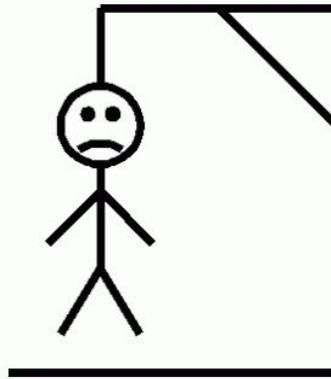
```
JUEGO DEL
#####
#   #   #   #
#  #  #####
#  #  #  #  #
#####  #  #  #####

  1 | 2 | 3
  --+--+
  4 | 5 | 6
  --+--+
  7 | 8 | 9

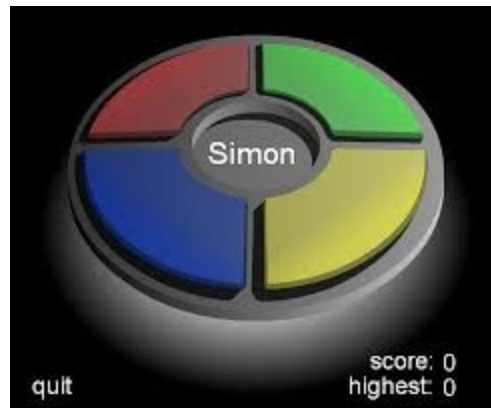
JUGADORES
==> X -Martin
    O -Contreras

| BIENVENIDOS |
```

### ❖ Ahorcado



#### ❖ Simón Dice



\*\*En vez de colores, pueden ser números

#### ➔ Consideraciones:

1. Pueden usar plantillas (ascii-art) para decorar su proyecto, aunque esto es opcional.
2. Debe de haber un menú para seleccionar qué juego jugar.
3. Debe de haber una opción para salir y debe ser la única con la que se debe terminar el programa.
4. La creatividad y legibilidad del código serán un extra recompensado :).

## IMPORTANTE

- Recordar que la fecha de entrega es hasta el 01/07/2018 a las 23:59 hrs. Después de esta hora no se recibirán más proyectos.
- La calificación se publicará en moodle cuando finalice la revisión de proyectos y su constancia podrá ser recogida al comienzo del periodo intersemestral Enero 2019.