

Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Avellaneda



Materia:	Programación I												
Pertenece a:	2 ° Cuatrimestre												
Apellido ⁽¹⁾ :					Fecha:	28 nov 2024							
Nombre/s ⁽¹⁾ :					Docente a cargo ⁽²⁾ :	Fernández-Quiroz							
División ⁽¹⁾ :	313				Nota ⁽²⁾ :								
DNI ⁽¹⁾ :					Firma ⁽²⁾ :								
Instancia ⁽²⁾⁽³⁾ :	P1		RP1		P2	x	RP2		RIN		F		

(1) Campos a completar solo por el alumno.

(2) Campos a completar solo por el docente.

(3) Las instancias válidas son: 1° Parcial (**P1**), Recuperatorio de 1° Parcial (**RP1**), 2° Parcial (**P2**), Recuperatorio de 2° Parcial (**RP2**), Recuperatorio Integrador (**RIN**), Final (**F**), Recuperatorio de Final (**RF** - Solo válido para seminario de nivelación). Marcar lo que corresponda con una cruz.



Etermax, una franquicia de entretenimiento de plataformas y una de las marcas más exitosas de la división de Gaming, ha decidido desarrollar su famoso juego de preguntas y respuestas "Preguntados" en Python. Han contactado a los alumnos de la UTN para realizar este desarrollo.

Requerimientos para la Aprobación directa:

Realizar el juego con la biblioteca pygame.

Todas las pantallas del juego deben de contar con al menos una imagen.

1. Jugar:

- Al presionar el botón 'jugar' en el menú, se deberá mostrar una pregunta aleatoria de las que se encuentran en el archivo [preguntas.csv](#).
- El usuario tendrá cuatro posibles opciones de respuesta.
- Si responde correctamente, pasará a la siguiente pregunta (**suma puntos**)
- Si responde incorrectamente, perderá una de sus oportunidades (ustedes eligen la cantidad de vidas) y también resta puntos
- Si responde correctamente 5 veces seguidas gana una vida.

2. Fin de la Partida:

- Cuando el jugador pierda todas sus oportunidades, se deberá pedir su nombre (validarlo correctamente)
- El nombre, junto con su puntaje y la fecha actual, se guardarán en el archivo [partidas.json](#).

3. TOP 10 Partidas:

- Se debe poder acceder al TOP 10 de partidas con mayores puntajes desde el juego, mostrando los datos de quién realizó cada partida.

4. Comodines:

- Elegir al menos dos de los siguientes comodines e implementarlos en el juego (si eligen todos suma nota)
- Cada partida el usuario puede usar una vez sólo cada comodín
 - **Bomba:** Elimina dos respuestas y solo deja la correcta y una incorrecta
 - **X2:** Permite duplicar la cantidad de puntos que se obtienen
 - **Doble chance:** En caso de errarle a la pregunta, tiene una segunda chance de responder con las 3 opciones que quedan.
 - **Pasar:** Me permite pasar a la siguiente pregunta, sin sumar ni restar puntos ni vidas.

5. Configuración del Juego:

- Agregar un botón en el menú principal que permita acceder a la configuración.
- En la configuración, se podrá activar o desactivar la música, además de ajustar su volumen.
- Mejorar la base dada en clase visualmente

6. Sistema de Tiempo:

- El tiempo puede ser por pregunta o del juego en general
- Si es por pregunta, el jugador perderá una vida si se queda sin tiempo
- Si es en general, la partida se terminará automáticamente cuando no

haya más tiempo.

- Si se elige tiempo en general y responde correctamente 5 veces seguidas bien gana segundos extra el jugador.

INTEGRACIONES EXTRA

ENTREGA 1 (Martes 28 de Noviembre) → No hace falta agregar nada, si se agregan alguna de las siguientes suma nota

ENTREGA 2 (Martes 3 de Diciembre) → Deben agregar al menos una de las siguientes integraciones

ENTREGA 3 (Jueves 5 de Diciembre) → Deben agregar al menos dos de las siguientes integraciones

7. Estadísticas de Preguntas:

- Agregar en el archivo [preguntas.csv](#) y en la lista de preguntas los siguientes datos para cada pregunta:
 - Porcentaje de aciertos.
 - Cantidad de fallos.
 - Cantidad de aciertos.
 - Cantidad de veces preguntada.

8. Agregar Preguntas:

- Agregar un botón en el menú principal que permita agregar preguntas al juego.
- Las preguntas pueden agregarse de manera individual o indicando el PATH de otro archivo CSV que contenga los datos a agregar.

9. Modificar opciones de juego:

- Agregar un botón en el menú principal que permita modificar opciones de juego.
- Las opciones modificables deben de ser la cantidad de puntos por pregunta (ya sea en los aciertos y en los errores), la cantidad de oportunidades y, el tiempo disponible.