

Trabajo Practico 2

Alumno: Sebastián Roca

Legajo: CBC02

Materia: Algoritmos y Programación I
(7540) cátedra Essaya

Correctora: Daniela Riesgo

Grupo: Alan

Horario: Lunes y Viernes de 17:30-20:30

Dificultades encontradas

- lograr que el programa no fallara cuando tenía que chequear si se introducía una letra relacionada con una habilidad especial.
- Imprimir correctamente el "Almacén, de objetos especiales".
- Arreglar la generación de objetivos para que no aparecieran ni dentro de la serpiente ni dentro de los obstáculos.

Resolución

El primer reto para lograr que el programa funcionara adecuadamente fue hacer que no diera error al intentar chequear si se ingresaba una de las letras, para activar un bono especial, después de investigar porque sucedía el error me di cuenta que la función "terminal.timed_input(velocidad)", si no le dabas ponía una lista vacía como resultado lo cual daba error al pedir la posición [0] de una lista sin nada dentro. Esto se soluciono con un "if nueva_direccion != "":" así filtre los casos que no importan ya que si la lista esta vacía es porque el usuario no introdujo nada y no importa chequear que hay en la posición [0] .

El almacén fue especialmente difícil de imprimir para mí porque primero tenía que filtrar los datos del archivo especiales.csv y luego tuve que acomodar todo. Además cree un diccionario con la cantidad de objetos especiales que se tiene, por lo que tuve que usar un dato proveniente del archivo especiales.csv como clave del diccionario y que así salieran bien las habilidades y las cantidad que tienes de cada una.

Un problema más importante que tuve era uno que impedía jugar completamente al juego ya que se podía dar que "las frutas" salieran dentro de los obstáculos imposibilitando al jugador conseguir puntos, esto lo solucione cambiando la lógica del generador_random() completamente, ahora envés de intentar chequear si el objeto random estaba distinto lugar que un obstáculo o la serpiente, empecé a comprobar si, si se encontraba en el mismo lugar, de darse esto, el valor de una variable previamente puesta a = 0 pasaría a =1 y al final de comprobar todas las opciones se pregunta si la variable sigue o no siendo = 0 si lo es porque no coincidía con ninguna cosa.