

Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Avellaneda



Técnico Universitario en Programación

**Técnico Universitario en Sistemas
Informáticos**

Materia: Laboratorio de computación I - Programación I

Apellido:		Fecha:	
Nombre:		Docente:	
División:		Nota:	
Legajo:		Firma:	
Instancia	PP	X	RPP
	SP		RSP
			FIN

1. A partir de la base del juego obtenida en el dojo, deberán realizar las mejoras necesarias para cumplir con la lógica del juego planteado.
2. Atender a los siguientes requerimientos:

Desde lo funcional:

- **Aplicar tipos de datos avanzados.** Si creen necesario mejorar la estructura de datos planteada en el dojo, pueden hacerlo justificando el porqué del cambio.
- **Funciones.** El código debe estar debidamente modularizado y documentado. Tengan en cuenta los objetivos de la programación con funciones. Realizar módulos.py para la correcta organización de las mismas.
- **Manejo de strings y regex:** para normalizar datos, realizar validaciones, etc.
- **Archivos csv y Json.** Se deberán utilizar los dos tipos de archivos tanto para persistir datos (score, premios, etc) como para leer los elementos del juego (rutas de imágenes, preguntas, respuestas, palabras, puntuaciones, etc)
- **Manejo de excepciones.** Deberán controlar por lo menos cuatro tipos de excepciones.

Desde lo visual:

- **Imágenes.** Según la temática del juego a desarrollar, habrá imágenes estáticas y/o dinámicas (que van cambiando con cada acción del jugador)
- **Texto:** toda interacción con el jugador implica que esos mensajes se muestran por la ventana del juego.
- **Figuras:** para representar botones, o cualquier elemento del juego que necesiten.
- **Manejo de eventos:** para la interacción con el usuario.

3. Defensa del examen: deberán grabar un pequeño gameplay y la defensa del código desarrollado, explicando (sin leer código, pero sí mostrando) los aspectos solicitados en el punto 2 (los funcionales y los visuales). Dejando en evidencia el manejo y conocimiento de los temas aplicados. El video no puede exceder de los 10 minutos (se sugiere un total de 2 minutos para el gameplay y 8 para la explicación). Si el video se pasa de los 10 minutos, el excedente no se tendrá en cuenta.
4. Entregable: Deberán crear un repositorio privado en git (compartido con todos los profesores), en el cual subirán:
 - a. El proyecto del juego.
 - b. Una portada con sus datos y la descripción del juego. En dicha portada deberán incluir un enlace (a drive o youtube) al video defensa del juego.