

## PRIMERA ACTIVIDAD EVALUATIVA PROCESOS DE NEGOCIO Y TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN 02-2023

### TEMA B

- Conformar equipos de dos o tres integrantes
- A cada equipo se le asignará un juego que se analizará como un sistema:
  - Cuatro en línea
  - Alcance la estrella
- ¿Qué se entrega? (vía UVirtual)
  - Código fuente y ejecutable.
  - Una presentación donde se muestre el juego funcionando y que evidencie en el código al menos seis (6) características de un sistema.
- **Fecha de Entrega: martes 29 o miércoles 30 de agosto – 6:00 pm según el grupo.**
- **Sustentación: martes 29 o miércoles 30 de agosto en horario de clase.**
  - Cada equipo tiene 15 minutos para:
    - Mostrar el programa funcionando.
    - Indicar en que parte del código se evidencian las seis características de un sistema.
  - En la sustentación deben asistir y participar todos los integrantes del equipo.

#### 1. Juego asignado: “Alcance la estrella”

- En este juego se enfrentan dos competidores que tienen por objetivo llegar primero a la casilla 20(Llegada).
- En un tablero o matriz de 4X5 donde la casilla 1 es el inicio y la casilla 20 es la llegada.

Jugador en turno	1
Dado	3

Inicio 1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
Llegada 20	19	18	17	16

Jugador 1	
Casilla	10
Nro aciertos	2

Jugador 2	
Casilla	6
Nro aciertos	1

- El jugador ganador será aquel que llegue primero a la casilla 20.
- En su turno, el jugador debe lanzar el dado y avanzar el número de casillas que indique el dado. En cada casilla aparecerá una pregunta con tres opciones de respuesta(a,b,c). Si el jugador responde la pregunta exitosamente, continua en la casilla, de lo contrario se le materializa uno de los siguientes castigos:
  - **Puente:** El jugador retrocede tres casillas.
  - **Resbalón:** El jugador retrocede dos casillas
  - **Calavera:** El jugador se devuelve a la casilla numero 1 (Inicio).
- En todo momento del juego es importante saber por cada jugador en que casilla está ubicado y la cantidad de preguntas que ha respondido acertadamente (Nro. de aciertos)

**Requisitos adicionales:**

- Las preguntas deben ser aleatorias y no pueden repetirse en el juego.
- El castigo que aparece en cada casilla, si el jugador no contesta exitosamente, debe ser aleatorio. Ejemplo: Si en una partida en la casilla 5 el castigo era puente, en una segunda partida el castigo debe ser calavera o resbalón.

***Nota: Se espera que el juego tenga interfaz gráfica pero también está permitido que sea un juego de consola***