**Carpeta de campo**

Integrantes: Juan Cruz Cetro, Sufyan Ahmed y Roman Abalos Ishida

El juego va a constar de 5 preguntas de algún tópico a definir en el futuro, en el cual mediante el uso de un contador de tiempo por pregunta, el usuario conseguirá más o menos puntos dependiendo de su velocidad y conocimiento.

Para lograr el cometido necesitamos usar una librería que nos permita la aplicación de tiempo como una variable. Por ende, realizamos una investigacion y encontramos el siguiente codigo:

import time

def countdown(num\_of\_secs):

while num\_of\_secs:

m, s = divmod(num\_of\_secs, 60)

min\_sec\_format = "{:02d}:{:02d}".format(m, s)

print(min\_sec\_format, end="/r")

time.sleep(1)

num\_of\_secs -= 1

print("Countdown finished.")

inp = int(input("Input number of seconds to countdown: "))

countdown(inp)

El codigo genera una cuenta regresiva:

1. La función countdown toma un argumento num\_of\_secs, que representa el número de segundos para el temporizador de cuenta regresiva.
2. El bucle while se ejecuta mientras num\_of\_secs sea verdadero (es decir, mientras sea mayor que cero).
3. Dentro del bucle, se utiliza la función divmod para dividir num\_of\_secs por 60 y obtener el cociente m (minutos) y el residuo s (segundos restantes). Esto se hace para formatear correctamente el tiempo en minutos y segundos.
4. Se utiliza la función format para formatear m y s en un formato de dos dígitos con ceros a la izquierda, utilizando la cadena de formato "{:02d}:{:02d}". Esto asegura que los minutos y segundos se muestren siempre con dos dígitos, incluso si son menores que 10.
5. Se utiliza la función print para mostrar el tiempo formateado en la consola. Se utiliza el argumento end='/r' para que cada impresión sobrescriba la anterior y simule el comportamiento de un temporizador en tiempo real.
6. Se utiliza la función time.sleep(1) para hacer una pausa de 1 segundo en cada iteración del bucle. Esto crea el efecto de contar hacia atrás en tiempo real.
7. Se decrementa num\_of\_secs en 1 en cada iteración del bucle.
8. Cuando num\_of\_secs llega a cero, se imprime "Countdown finished" para indicar que el temporizador ha terminado.

Resultado:

