

TAREA N°1

Evaluación Unidad 1: Fundamentos de Programación en Python

Fecha de envío: Domingo 07 de junio de 2020, 23:59 hrs.

Modalidad: Trabajo en grupos de **dos** personas.

Horario de Consultas: El que tu profesor te indique.

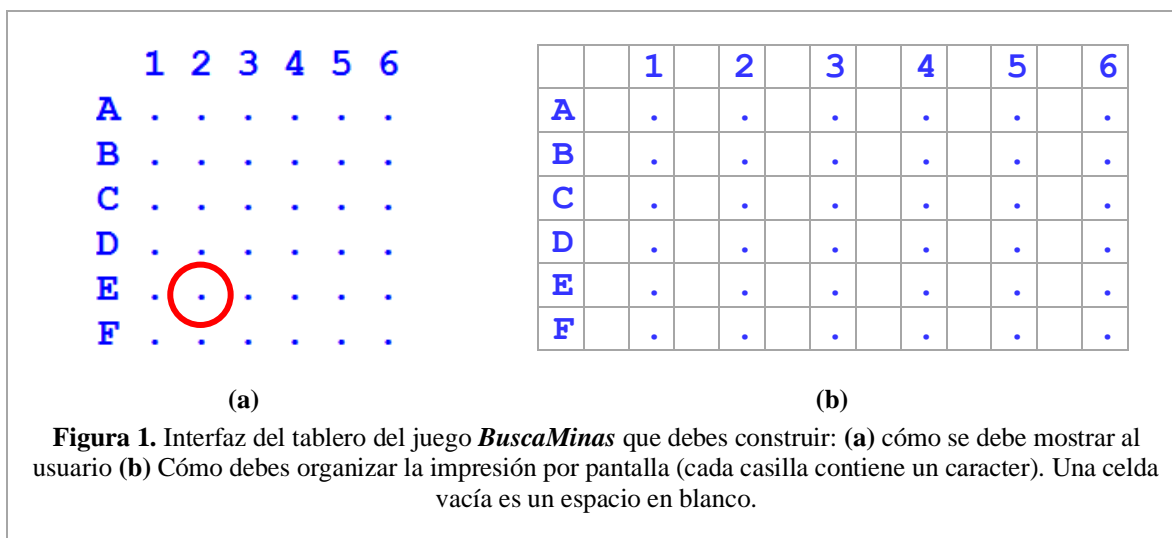
I. Objetivo.

El objetivo de la presente tarea es evaluar tu capacidad para:

1. Llevar a cabo un programa completo en el lenguaje Python, utilizando todos los elementos básicos que provee el lenguaje, y sus tipos de datos básicos y compuestos (*strings* y listas).
2. Resolver un problema, considerando que se cuenta con el procedimiento en lenguaje natural, que se debe implementar para resolverlo.
3. Seguir **en forma precisa la interfaz solicitada**.

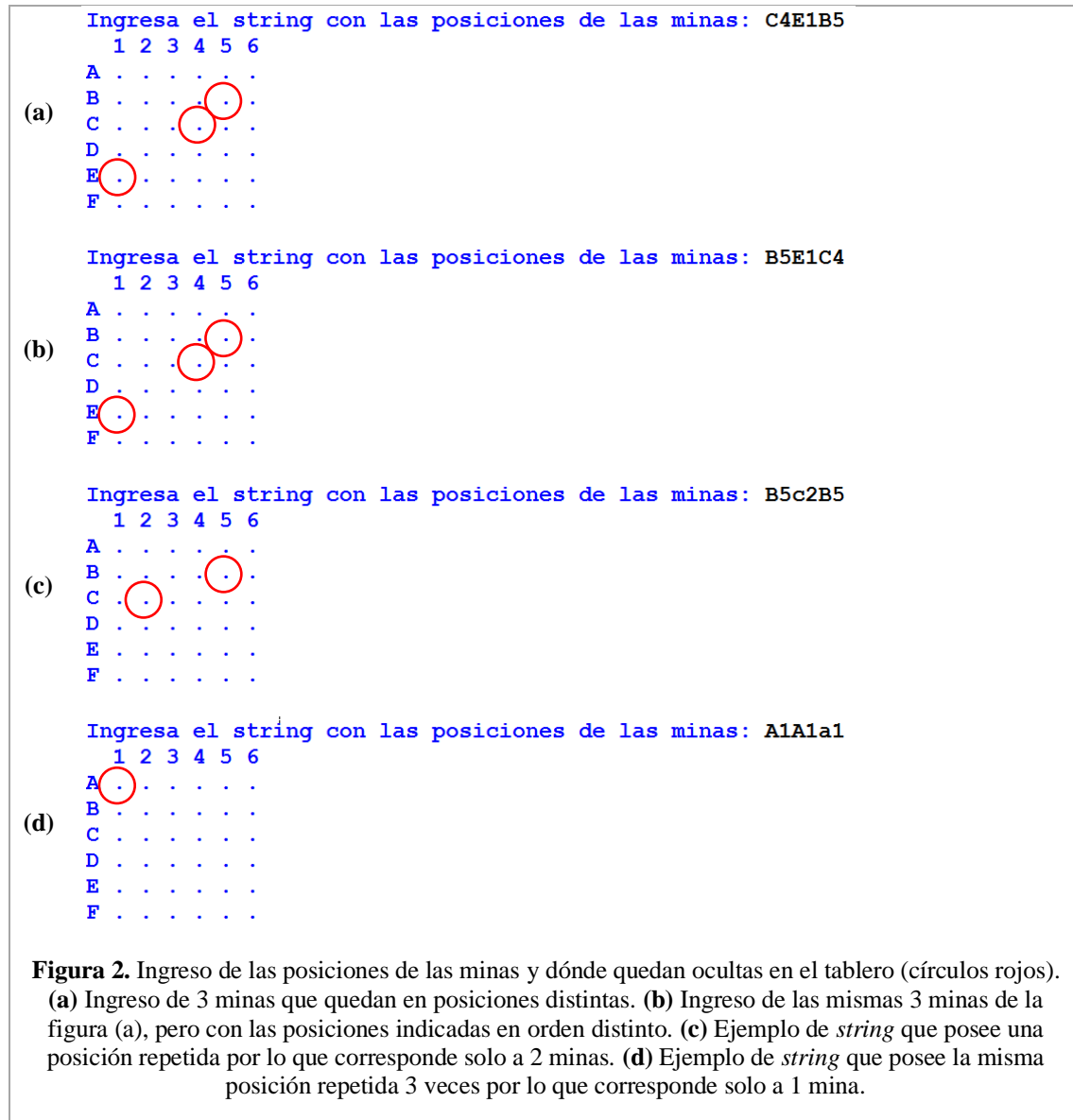
II. Enunciado.

Debes crear un programa en Python que le permita al usuario jugar al juego **BuscaMinas**, considerando que posee 6x6 casillas y 3 minas. En la **figura 1(a)** se muestra la interfaz que debes lograr en el programa que construyas. Observa que las filas se referencian con las letras mayúsculas entre la **A** y la **F**, y las columnas con números entre el **1** y el **6**. Para simular casillas “cerradas” debes usar un punto “.”. Para referenciar una casilla en particular debes escribir primero la **fila (letra)** y luego la **columna (número)**. En el ejemplo la casilla que está destacada en el círculo rojo es la **E2**. En la **figura 1(b)**, puedes observar el detalle de la impresión por pantalla. Considera que en cada casilla cabe un carácter. Las casillas que se muestran vacías poseen un espacio en blanco.



Las reglas del juego son:

1. Al iniciar tu programa debe solicitar las posiciones donde deben ocultarse las 3 minas. Estas posiciones se deben ingresar en un solo *string*. En él se deben indicar las posiciones de las 3 minas (escribiendo primero la **fila** – **letra** - y luego la **columna** - **número**). Debes tener cuidado con las posiciones que podrían estar repetidas: en este caso podrían haber menos de 3 minas (ver ejemplos en **figura 2**).



2. Luego, tu programa debe pedir al usuario la casilla que desea abrir. La posición de la casilla debe indicar primero la **fila** (**letra**) y luego la **columna** (**número**). En este punto, se pueden dar 3 posibles escenarios:

2.1. La casilla no tiene una mina: En este caso tu programa deberá **contar en las casillas en torno** a la escogida, el número de minas que hay. De esta manera, el programa le debe mostrar el tablero con ese número en la posición que escogió (ver **figura 3**). Además, en las siguientes jugadas, el programa debe mostrar el tablero con el valor calculado para todas las casillas ya abiertas (ver **figura 4**).

```
Ingresa el string con las posiciones de las minas: B5C4B3
 1 2 3 4 5 6
A . . . . .
B . . . . .
C . . . . .
D . . . . .
E . . . . .
F . . . . .
Ingresa la casilla del tablero que quieres abrir: A2
 1 2 3 4 5 6
A . 1 . . . .
B . . . . .
C . . . . .
D . . . . .
E . . . . .
F . . . . .
Ingresa la casilla del tablero que quieres abrir:
```

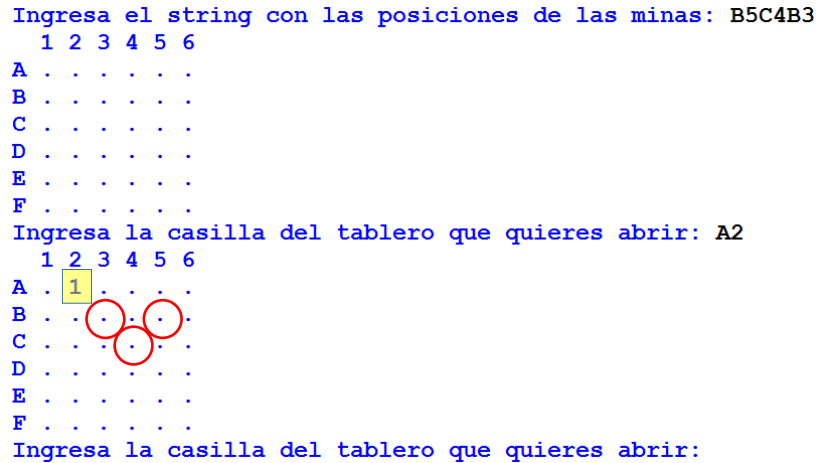


Figura 3. Ejemplo de apertura de una casilla: el usuario ingresa la ubicación **A2**, y revisando en torno a esa celda se cuenta 1 sola mina, por lo que se muestra un 1 en esa posición (cuadrado amarillo).

```
Ingresa el string con las posiciones de las minas: B5C4B3
 1 2 3 4 5 6
A . . . . .
B . . . . .
C . . . . .
D . . . . .
E . . . . .
F . . . . .
Ingresa la casilla del tablero que quieres abrir: A2
 1 2 3 4 5 6
A . 1 . . . .
B . . . . .
C . . . . .
D . . . . .
E . . . . .
F . . . . .
Ingresa la casilla del tablero que quieres abrir: B4
 1 2 3 4 5 6
A . 1 . . . .
B . . 3 . . .
C . . . . .
D . . . . .
E . . . . .
F . . . . .
Ingresa la casilla del tablero que quieres abrir:
```

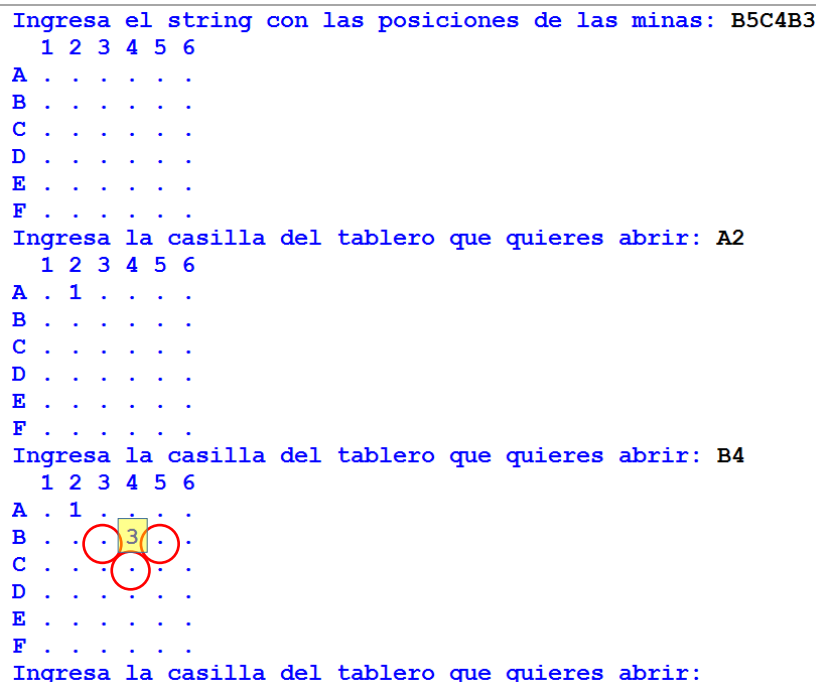


Figura 4. Ejemplo de una segunda apertura de casilla: el usuario ingresa esta vez la ubicación **B4**, e imprime un 3 en esa posición por la cantidad de minas que se encuentran alrededor (cuadrado amarillo). Observa que el 1 de la jugada anterior se sigue mostrando.

- 2.2. La casilla no tiene una mina, y es la última que falta abrir: en este caso tu programa debe mostrar al usuario el tablero con un asterisco “*” en las posiciones donde estaban las minas con los valores de las minas entorno de cada casilla. Abajo del tablero tu programa debe mostrar el mensaje “GANASTE” (ver figura 5).

```
...
  1 2 3 4 5 6
A . 2 1 0 0 0
B 2 . 2 1 0 0
C 1 2 . 1 0 0
D 0 1 1 . 0 0
E 0 0 0 0 0 0
F 0 0 0 0 0 0
Ingresa la casilla del tablero que quieres abrir: d4
  1 2 3 4 5 6
A * 2 1 0 0 0
B 2 * 2 1 0 0
C 1 2 * 1 0 0
D 0 1 1 1 0 0
E 0 0 0 0 0 0
F 0 0 0 0 0 0
GANASTE
>>> |
```

Figura 5. Ejemplo del final de un juego en el que al usuario sólo le falta abrir la casilla **D4**. Al ingresar esa posición el programa muestra el tablero, y esta vez muestra con asteriscos “*” las posiciones donde estaban ocultas las minas. Luego de eso, imprime el mensaje “GANASTE”.

- 2.3. La casilla tiene una mina: En este caso tu programa debe mostrar al usuario el tablero con un asterisco “*” en las posiciones donde estaban las minas, los valores de las casillas que se alcanzaron a abrir, y un punto para las casillas que no se abrieron. Abajo del tablero tu programa debe mostrar el mensaje “PERDISTE” (ver figura 6).

```
...
  1 2 3 4 5 6
A . 2 . 0 . .
B 2 . 2 . . .
C . . . . .
D . . . 1 . .
E . . . . .
F . . . . 0
Ingresa la casilla del tablero que quieres abrir: C3
  1 2 3 4 5 6
A * 2 . 0 . .
B 2 * 2 . . .
C . * . . . .
D . . . 1 . .
E . . . . .
F . . . . 0
PERDISTE
>>> |
```

Figura 6. Ejemplo del final de un juego en el que al usuario abre la casilla **C3** donde se encuentra una mina. Al ingresar esa posición el programa muestra el tablero, y esta vez muestra con asteriscos “*” las posiciones donde estaban ocultas las minas. Luego de eso, imprime el mensaje “PERDISTE”.

III. Consideraciones en la programación.

En la solución que implementes debes considerar que:

1. Tu programa de soportar el ingreso de mayúsculas o minúsculas para referenciar las filas de las celdas (ver **figuras 2(c), 2(d) y 5**).
2. Si la referencia a la casilla que ingresa el usuario es incorrecta (porque está fuera de rango o porque ya abrió esa casilla), tu programa debe volver a mostrar el tablero y solicitar la casilla para abrir (¡nada más!)
3. Los únicos caracteres que el tablero de juego debe mostrar son: “.”, “*”, y los números entre el **0** y el **3**.
4. Algunas operaciones a considerar para el manejo de **listas** y de **strings** son:

4.1. Para las **listas**:

- 4.1.1. Las posiciones de los elementos dentro de una lista se enumeran desde 0.
- 4.1.2. En particular, para acceder a una posición de tu tablero deberás colocar entre 2 pares de corchetes la referencia a una casilla (luego del nombre de la variable): [fila][columna]

Tanto “fila” como “columna” deben ser valores entre 0 y 5. El uso de 2 pares de corchetes se debe a que el tablero deberá ser una **lista de listas**.
- 4.1.3. **variableLista.append(elem)**: Permite agregar elementos **elem** a la lista **variableLista**. En particular es útil para agregar las sublistas que llevará el tablero.

4.2. Para los **strings**:

- 4.2.1. Las posiciones de los caracteres de un *string* se enumeran desde 0.
- 4.2.2. Para acceder a un caracter en particular, debes colocar entre corchetes un entero (luego del nombre de la variable).
- 4.2.3. **variableString.upper()**: Genera un nuevo *string* donde aparecen en mayúsculas las letras del *string* almacenado en **variableString**.
- 4.2.4. **variableString.lower()**: Genera un nuevo *string* donde aparecen en minúsculas las letras del *string* almacenado en **variableString**.
- 4.2.5. **len(variableString)**: Indica la cantidad de caracteres que posee el *string* almacenado en **variableString**.

IV. Sobre la entrega, atrasos y faltas a la ética.

1. El profesor del curso indicará los integrantes de cada grupo.
2. No se aceptarán tareas atrasadas.
3. Debe subir su trabajo a la plataforma: <https://edx.icfunab.cl/>, en el lugar que se informe para aquello.
4. Su trabajo debe ser subido por **SOLO UNO de los integrantes del grupo**.
5. El nombre de su archivo debe ser: los RUTs de los integrantes del grupo (sin puntos, ni guiones, ni los dígitos verificadores), separados por un guion (no importa en que orden los escribas).

Ejemplo:

Si los integrantes tienen los RUTs **12.345.678-9** y **98.654.321-0**, el archivo se debe llamar: **12345678-987654321.py**

6. Si tu programa tiene una interfaz diferente en algún detalle a la solicitada, será calificado con nota **1.0**.
7. Ante un alto porcentaje de similitud entre 2 o más tareas, los trabajos involucrados serán evaluado con nota **1.0**.
8. Las consultas las debe realizar directamente a los profesores, de lunes a viernes en los horarios y formas que ellos establezcan.