



PROGRAMACIÓN WEB 2



Profesor(a):

Carlo Jose Luis Corrales Delgado

Estudiantes:

Mamani Anahua, Victor Narciso

Repositorio GitHub:

<https://github.com/VictorMA18/Lab05-Python>

7 de mayo, 2024

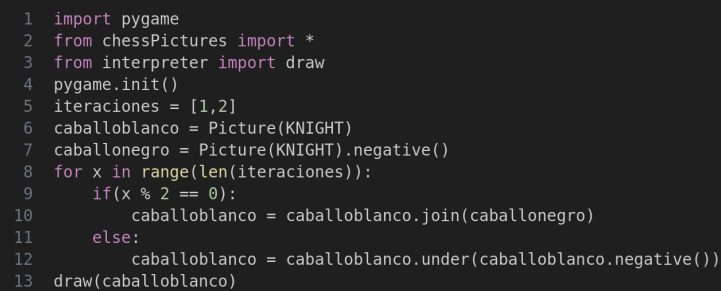
Ejercicios de Python

Para iniciar los ejercicios vamos a primero instalar un paquete de python el cual es

```
pip install pygame
```

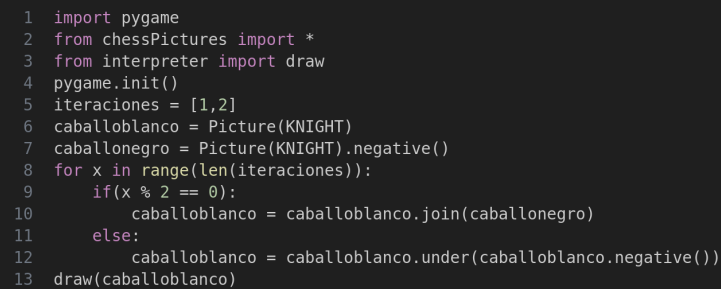
Primer Ejercicio

Para esto vamos a poner el primer codigo python el cual es:



```
1 import pygame
2 from chessPictures import *
3 from interpreter import draw
4 pygame.init()
5 iteraciones = [1,2]
6 caballoblanco = Picture(KNIGHT)
7 caballonegro = Picture(KNIGHT).negative()
8 for x in range(len(iteraciones)):
9     if(x % 2 == 0):
10         caballoblanco = caballoblanco.join(caballonegro)
11     else:
12         caballoblanco = caballoblanco.under(caballoblanco.negative())
13 draw(caballoblanco)
```

Figura 1:Codigo



```
1 import pygame
2 from chessPictures import *
3 from interpreter import draw
4 pygame.init()
5 iteraciones = [1,2]
6 caballoblanco = Picture(KNIGHT)
7 caballonegro = Picture(KNIGHT).negative()
8 for x in range(len(iteraciones)):
9     if(x % 2 == 0):
10         caballoblanco = caballoblanco.join(caballonegro)
11     else:
12         caballoblanco = caballoblanco.under(caballoblanco.negative())
13 draw(caballoblanco)
```

Figura 2: Ejecucion

Segundo Ejercicio

Para esto vamos a poner el segundo codigo python el cual es:

```
1 import pygame
2 from chessPictures import *
3 from interpreter import draw
4 pygame.init()
5 iteraciones = [1,2]
6 caballoblanco = Picture(KNIGHT)
7 caballonegro = Picture(KNIGHT).negative()
8 for x in range(len(iteraciones)):
9     if(x % 2 == 0):
10         caballoblanco = caballoblanco.join(caballonegro)
11     else:
12         caballoblanco = caballoblanco.under(caballoblanco.verticalMirror())
13 draw(caballoblanco)
```

Figura 3: Código

Tercer Ejercicio

Para esto vamos a poner el tercer código Python el cual es:

```
1 import pygame
2 from chessPictures import *
3 from interpreter import draw
4 pygame.init()
5 iteraciones = [1,2]
6 reynablanca = Picture(QUEEN)
7 reynablanca = reynablanca.horizontalRepeat(4)
8 draw(reynablanca)
```

Figura 4: Código

Cuarto Ejercicio

Para esto vamos a poner el cuarto código Python el cual es:

```
1 import pygame
2 from chessPictures import *
3 from interpreter import draw
4 pygame.init()
5 fila = Picture(None)
6 casillero blanco = Picture(SQUARE)
7 casillero negro = Picture(SQUARE).negative()
8 fila = (casillero blanco.join(casillero negro)).horizontalRepeat(4)
9 draw(fila)
```

Figura 5: Código

Quinto Ejercicio

Para esto vamos a poner el quinto código Python el cual es:

```
1 import pygame
2 from chessPictures import *
3 from interpreter import draw
4 pygame.init()
5 casillero blanco = Picture(SQUARE)
6 casillero negro = Picture(SQUARE).negative()
7 casillero blanco = (casillero blanco.join(casillero negro).negative()).horizontalRepeat(4)
8 draw(casillero blanco)
```

Figura 6: Código

Sexto Ejercicio

Para esto vamos a poner el sexto código Python el cual es:

```
1 import pygame
2 from chessPictures import *
3 from interpreter import draw
4 pygame.init()
5 casillero blanco = Picture(SQUARE)
6 casillero negro = Picture(SQUARE).negative()
7 filag = Picture(None)
8 filan = Picture(None)
9 filag = (casillero blanco.join(casillero negro)).horizontalRepeat(4)
10 filan = (casillero blanco.join(casillero negro).negative()).horizontalRepeat(4)
11 draw(filag, under(filan).verticalRepeat(2))
```

Figura 7: Código

Septimo Ejercicio

Para esto vamos a poner el séptimo código Python el cual es:

```
1 import pygame
2 from chessPictures import *
3 from Interpreter import draw
4 pygame.init()
5
6 #DETALLES MUELOS
7 tablabase = Picture("")
8 board = Picture("")
9
10 #FILAS NECESARIAS
11 white_pawns = square.join(square.negative()).horizontalRepeat(4).up(pawn.horizontalRepeat(8))
12 black_pawns = square.join(square.negative()).horizontalRepeat(4).negative().up(pawn.negative().horizontalRepeat(8))
13 white_back_rank = square.join(square.negative()).negative().horizontalRepeat(4).up(rock.join(knight).join(bishop).join(queen).join(king).join(bishop).join(knight).join(rock))
14 black_back_rank = square.join(square.negative()).horizontalRepeat(4).up(white_back_rank.negative())
15 tablabase = ((square.join(square.negative()).horizontalRepeat(4)).under(square.join(square.negative()).negative().horizontalRepeat(4))).verticalRepeat(2)
16
17 #BOARD
18 board = black_back_rank.under(board)
19 board = board.under(black_pawns)
20 board = board.under(tablabase)
21 board = board.under(white_pawns)
22 board = board.under(white_back_rank)
23
24 draw(board)
```

Figura 8: Código

URL de video de explicación: https://drive.google.com/file/d/1FKJIwx4yqkJdi3IXroJYgPwxZLg_5Hz0/view?usp=sharing

URL de repositorio de GitHub: <https://github.com/VictorMA18/Lab03-Javascript>