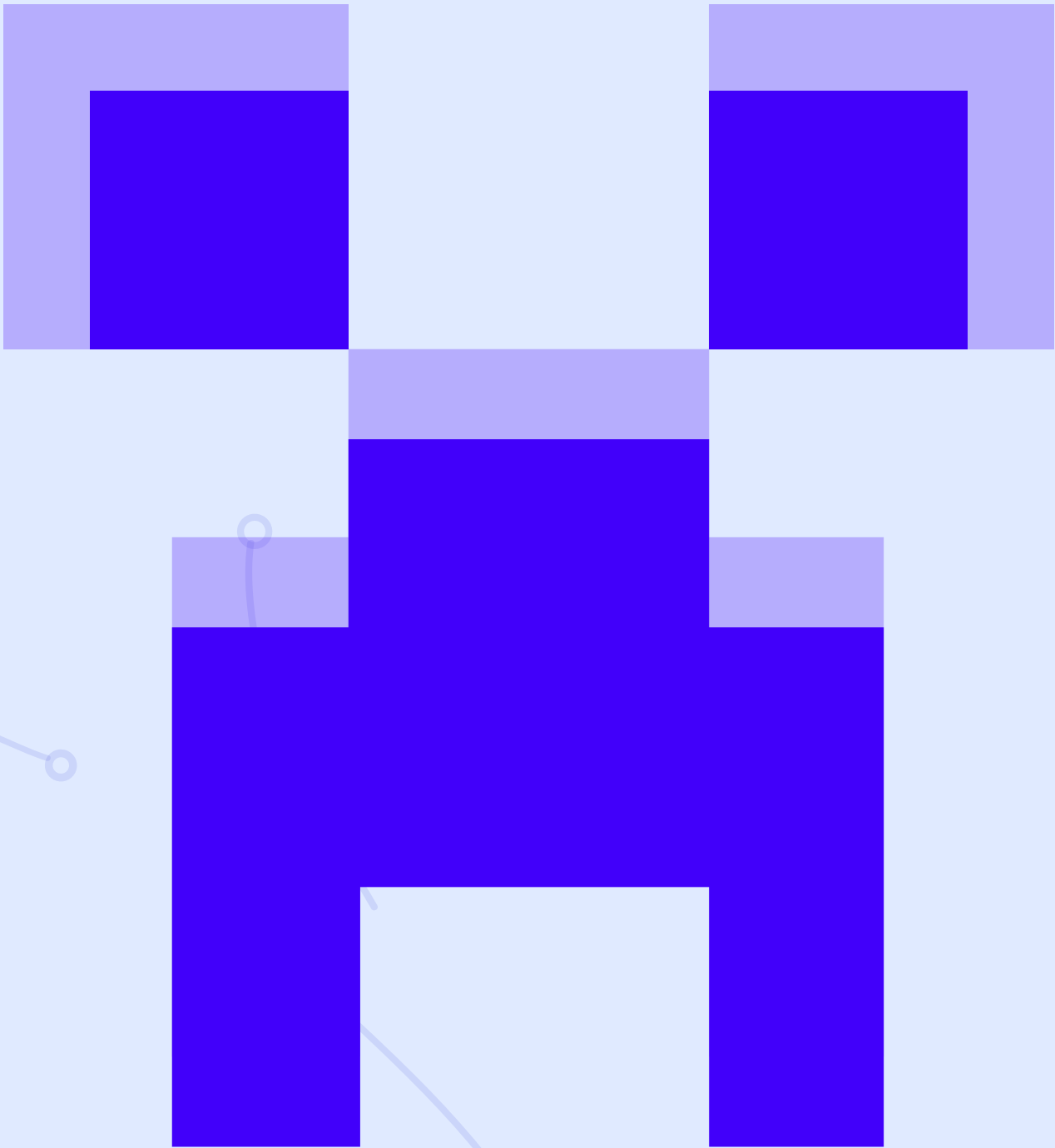




El futuro digital
es de todos

MinTIC



WORLD CRAFT ASCII: PARTE 2



Universidad de Caldas



RETO 2: CREACIÓN DEL MUNDO

Este reto se trata de implementar un programa que asigne cree de manera aleatoria el mundo del jugador.

CREACIÓN DE LOS MUROS

Esta función tiene como objetivo crear una lista de posiciones en el mundo de 32 por 32 bloques en las que se encuentran los muros.
Ejemplo

muros=["0:2","1:0","1:1","1:2","2:1","2:2","3:1","3:2","4:1","4:2"]

- Esta pequeña lista parcial indica las posiciones en donde hay muros (primero va el numero de la fila y luego el de la columna):

	0	1	2	3	4	5
0			#			
1	#	#	#			
2		#	#			
3		#	#			
4		#	#			
5						

Se debe implementar una función que recibe como entrada cuatro listas que corresponden a: 1) lista con número de filas x, 2) lista número de columnas, 3) lista con ancho del muro y 4) lista con largo del muro Estas listas indican la fila y la columna en la que debe hacerse un muro de las dimensiones dadas, es decir retornar una lista en Python de muros como la del ejemplo anterior.

EJEMPLO

Entradas

- Lista filas: = [0,3,5,6]
- Lista columnas = [1,3,11,12]
- Lista anchos = [2,9,1,4]
- Lista largos = [5,2,2,1]

Estas listas representarían el siguiente mundo (que se representa como una lista de muros)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
0		#	#															
1		#	#															
2		#	#															
3		#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#						
4		#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#						
5												#						
6												#	#	#	#	#		
7																		

A SOLUCIONAR EL PROBLEMA

Plantea una solución a cada función del reto aplicando las 4 primeras actividades del método ideal, utiliza lo que necesites: dibujos, investiga fórmulas e Google, busca opciones de solución, plantea estrategias, ¡escribe algoritmos y especifica requisitos!

Te sugiero que más que seguir el método a ciegas, sácale provecho a lo que te aporta cada etapa. Si te es más fácil hacerlo con papel y lápiz o en un tablero en tu casa (o pared, vidrio, etc.) muchísimo mejor; luego le tomas fotos a la solución y las pegas a un documento en Word.

¡¡OJO NO DEBES PINTAR EL MUNDO NI UTILIZAR ESTRUCTURAS DIFERENTES A LAS LISTAS!!

A PROGRAMAR EN PYTHON

Recuerda que este reto debe hacerse en Repl.it, con tu cuenta de Gmail. Tu profesor formador te dará un lugar en donde podrás escribir tu código y lo más importante. ¡Probar si quedo bien!, (no desde el punto de vista sintáctico, esos errores te los informara Repl.it y podrás solucionarlos o pedir ayuda). Probaremos que los resultados obtenidos sean los esperados.

QUE ENTREGAR

1. Un documento con el resultado de aplicar IDEA: este debes subirlo al enlace que se te habilitará en el aula virtual de Moodle.
2. Un programa en Python (L), que solucione el reto acorde con lo entregado en el punto 1.



Universidad de Caldas