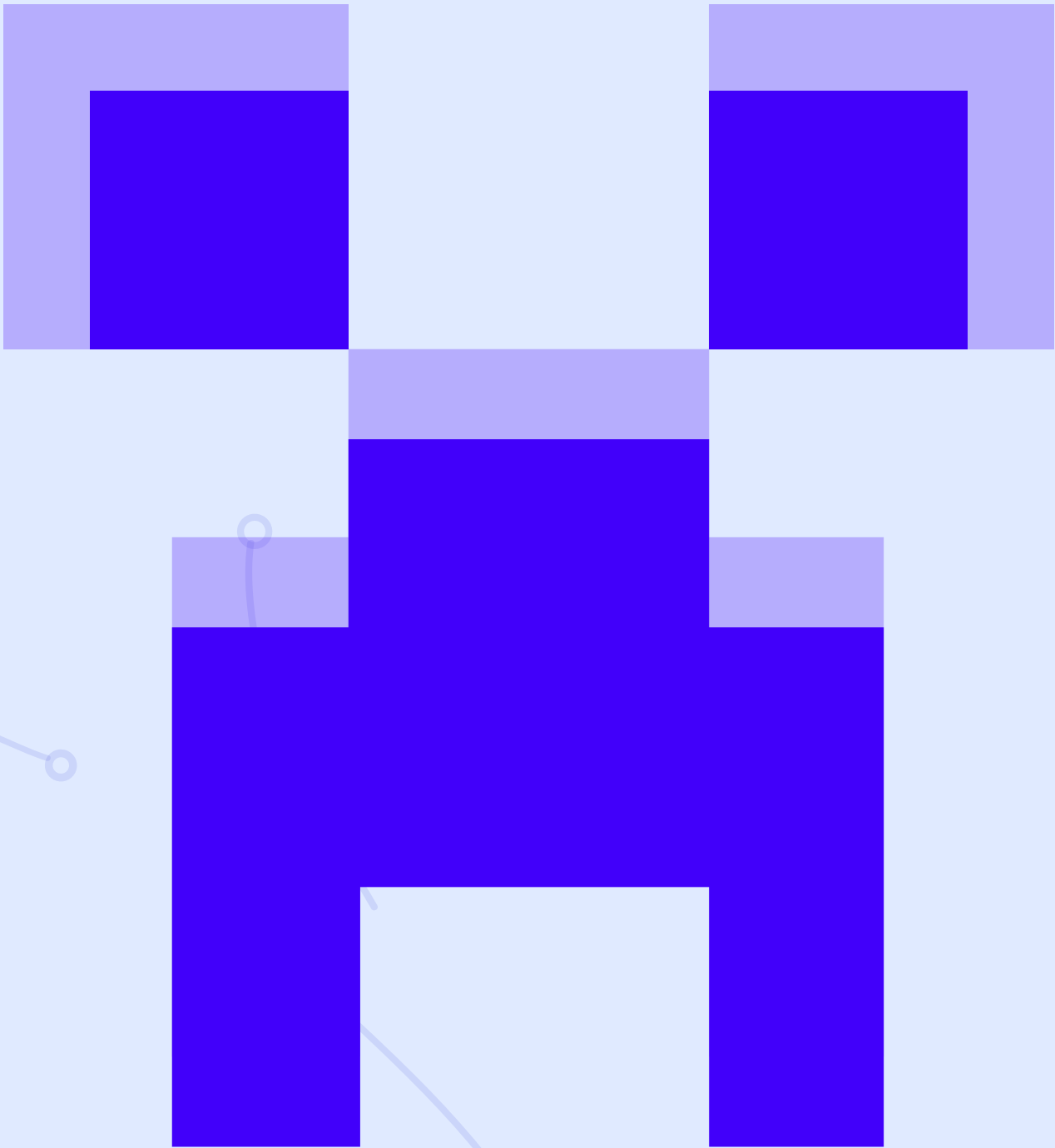




El futuro digital
es de todos

MinTIC



WORLD CRAFT ASCII: PARTE 4



Universidad de Caldas



RETO4: REGISTRO DE JUGADORES Y CRIATURAS DETALLADAS

Este reto se trata de implementar una aplicación que permita el registro de los rostros del jugador y las criaturas.

REGISTRO DE ROSTROS

La siguiente figura muestra el rostro y su respectiva codificación

[illegible]

Como se puede apreciar en la figura, cada línea tiene codificado un rasgo del rostro del jugador y en ella aparece un número que indica la cantidad de veces que aparece el carácter que le sigue (o mismo aplica para las criaturas).

Se debe implementar una aplicación que permita:

1) Elaborar un rostro de manera “amigable”, es decir ofreciendo una serie de opciones para los rasgos del rostro (pelo, ojos, orejas-nariz, boca, cuello) que pueden ser seleccionados por el usuario de la aplicación. El programa debe presentar un menú como el siguiente:

- i) Seleccionar pelo
- ii) Seleccionar ojos
- iii) Seleccionar orejas-nariz
- iv) Seleccionar boca
- v) Seleccionar cuello

2) La siguiente figura muestra un ejemplo de cómo sería las opciones para el cabello del rostro:

```

Estilos de pelo disponibles:
1.- Pelo denso      WWWWWWWW
2.- Pelo escaso     |||||
3.- Rapado          |""""|
4.- A raya         \\\\/////
Escoja opción: _

```

3. De manera similar se deben presentar opciones para cada parte del rostro. La siguiente figura presenta una serie de ejemplos de jugadores de donde pueden obtener ideas para las opciones pedidas y para las criaturas.

```

WWWWWWW      \\\\/////      |""""|      |||||
|  o o  |    |-(. .)-|    |-(o o)-|    | \ / |
@   J   @    {   "   }    [   j   ]    <   -   >
|  ==  |    |  -  |    |  _  |    |  _  |
\____/    \____/    \____/    \____/
-- n. 1 --  -- n. 2 --  -- n. 3 --  -- n. 4 --

```

4. Se espera que se vaya dibujando el rostro a medida que se van seleccionando las partes del rostro.
5. Una vez se termina de definir el rostro se deben solicitar el nombre para el rostro luego se debe almacenar en un archivo: el rostro (codificado) y su nombre.
6. Se puede consultar un rostro dado el nombre.
7. Listar los rostros: Se listan todos los rostros del sistema.

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, 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.

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.

Mision TIC 2022



Universidad de Caldas