

# ADIVINA LA PALABRA

START

MENU

SIGN IN

PROYECTO FINAL AUTÓMATAS

# INTEGRANTES

ALEJANDRO GÓMEZ



JHON AMAVA

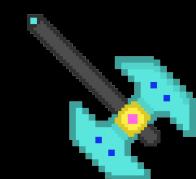


YEISON CACERES



# RESUMEN

Partiendo de una pregunta que muchas veces nos hicimos en clase, como lo fue; ¿Qué se puede hacer con un autómata?. Y luego de observar proyectos anteriores, decidimos crear un juego de adivinar palabras que usara los conceptos vistos en clase sobre los autómatas. El proyecto se implemento en google collab haciendo uso de python y varias de sus librerías especiales para trabajar con autómatas, teniendo como base un banco de palabras entre las cuales el usuario tiene que adivinar, se creó el proyecto de adivinar palabras cumpliendo así con el propósito inicial de aplicar la teoría vista.



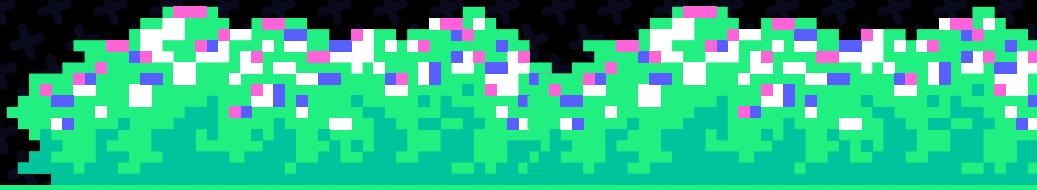
SIGN IN



[VUELVE A LA  
PÁGINA AGENDA](#)

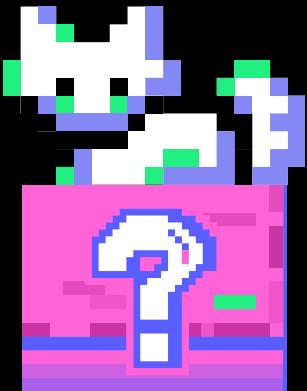
# INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como objetivo presentar la implementación de un juego de adivinanza de palabras utilizando autómatas. El proyecto se realiza con el fin de darle una aplicación a los conocimientos adquiridos en el curso, para este proyecto se exploraron implementaciones previas, como los validadores de contraseñas, que comparten similitudes conceptuales con nuestra propuesta. La adaptación de estas ideas a un juego de adivinanza de palabras permitirá una experiencia interactiva y educativa. A lo largo de este trabajo, se examinará la teoría de los autómatas, tanto en términos conceptuales como computacionales. Este proyecto no solo aspira a proporcionar un juego interactivo y divertido, sino uno en el que se observe de que manera se aplican los conceptos de los automatas.



# RESULTADOS

IMPLEMENTACIÓN DEL  
CÓDIGO EN PYTHON



-EN EL CUAL EL USUARIO  
INTERACTÚA TRATANDO  
DE ADIVINAR.



-EL PROGRAMA IRÁ DANDO  
PISTAS AL USUARIO.

-ANALIZANDO LOS  
RESULTADOS  
MEDIANTE LA CADENA.

# RESULTADOS



-FINALIZA CON EL  
RESULTADO Y ARROJA LA  
DEFINICIÓN DE LA  
PALABRA.

-SE LOGRA EL OBJETIVO,  
AL IMPLEMENTAR EL  
PROGRAMA.

-APLICACIÓN DE LA  
TEORÍA DE AUTOMÁTAS.

-UN PROGRAMA LÚDICO Y  
EDUCATIVO QUE DEMUESTRA EL USO  
QUE SE LE PUEDE DAR A LOS  
AUTOMÁTAS.



MENU



MUCHAS GRACIAS!

