

Serpientes y escaleras es un antiguo juego de tablero indio, considerado actualmente como un clásico a nivel mundial.

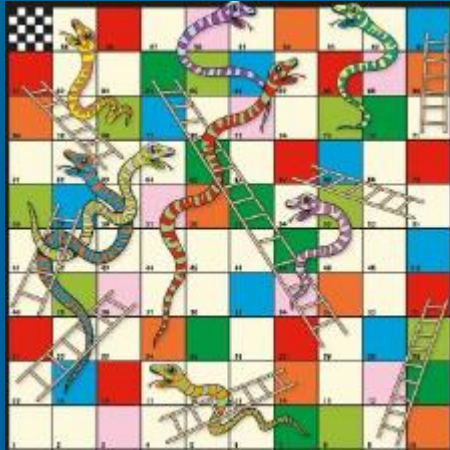
El juego se inventó en India hace más de 5000 años.

El objetivo del juego es lograr que el jugador llegue desde el inicio —casillero inicio— hasta el final —casillero ganador—, ayudado por las escaleras (respuestas correctas) y evitando las serpientes (respuestas incorrectas) que pueden llevarlo al casillero perdedor.

La versión histórica nace de algunas lecciones de moral, donde el progreso de un jugador en el tablero representa una vida influida por virtudes (representadas por las escaleras) y por vicios (serpientes).

Serpientes y escaleras





Reglas del Juego:

El jugador comienza el juego en el casillero 15 del tablero(que cuenta con 15 casilleros a la izquierda y 15 casilleros a la derecha) y debe responder la pregunta con opciones que se le presente.

Si responde bien, avanza un casillero, si responde mal, debe retroceder un casillero.

Los casilleros hacia la derecha tienen escaleras con números que representa los casilleros que puede avanzar si cae en ellos.

Los casilleros hacia la izquierda tienen serpientes con números que representa los casilleros que debe retroceder si cae en ellos.

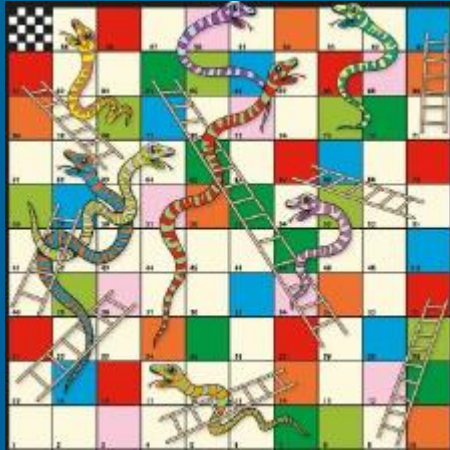


Inicio del Juego:

- Se le pedirá el nombre al jugador.
- Podrá elegir si desea jugar, ver puntaje o salir.

Al jugar se muestran el tablero, las preguntas y cada vez que el jugador responde, se calcula la posición del tablero donde quedó y se ubica el personaje.

-En caso que no desee seguir jugando se pasa a “**Fin del Juego**”



Algoritmo:

-Las preguntas se presentan en la pantalla

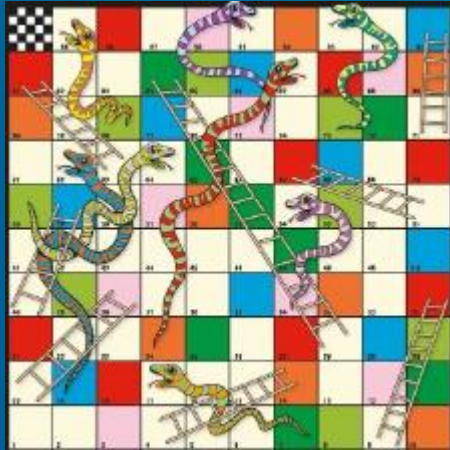
¿Cuál es la moneda de México?

Peso

Dolar

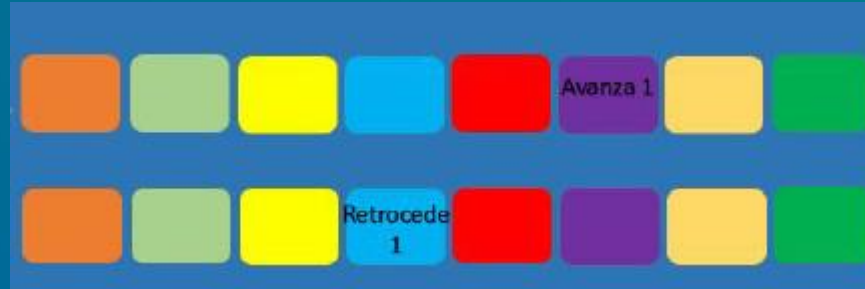
Euro

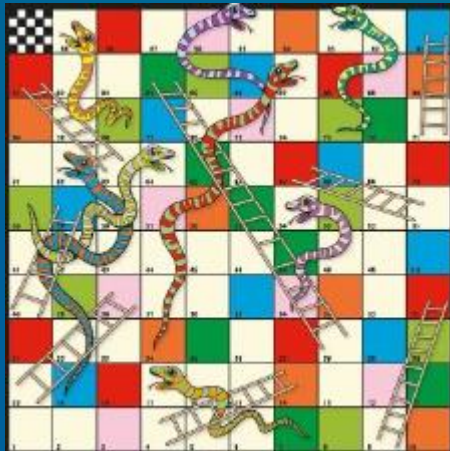
-Las mismas se presentarán de manera aleatoria



Algoritmo:

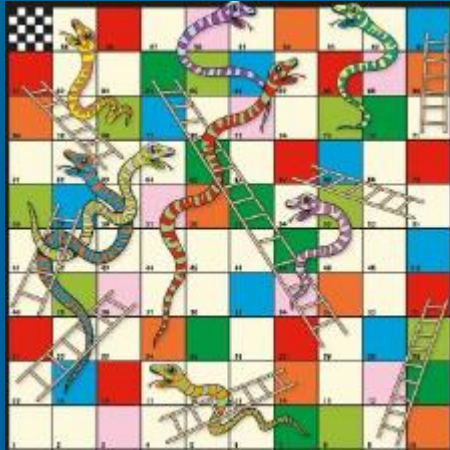
-Durante el juego todo el tiempo estará a la vista el tablero que muestra el avance del personaje/jugador.





Condiciones del juego:

- Debe tener una pantalla de inicio que permita elegir iniciar el juego (otra pantalla), ver puntaje (otra pantalla) o salir.
- Durante el juego debe haber un timer con tiempo para responder cada pregunta. Si termina el tiempo y no se respondió se considera respuesta incorrecta.
- Durante el juego el jugador podrá terminarlo cuando lo considere.
- Cuando el juego termina por cualquier motivo se debe guardar el puntaje en el archivo y mostrar al jugador su posición y puntaje (pantalla puntaje).
- Cuando se muestra el puntaje al jugador debe estar ordenado de manera ascendente por puntaje.
- El diseño del juego es libre.



Condiciones de evaluación:

- Correcto uso de funciones, modularización.
- Tipo de datos avanzado: listas, sets, tuplas, diccionarios.
- Paradigma funcional: ciudadanos de primera clase.
- Archivos: lectura/escritura.
- Biblioteca Pygame:

- Estructura básica
- Imágenes
- Coordenadas, movimientos en X e Y
- Sonidos
- Colisiones
- Eventos
- Tiempo