

Función agregada

La función menuYReglas toma tres parámetros: una bandera, una segunda bandera y un screen (que es la pantalla del juego) las banderas sirven para saltar de un ciclo while a otro, lo que nos permitirá con un espacio ir hacia la sección de reglas y apretando la p (play) avanzar ya directamente hacia el juego, se puede jugar sin necesidad de ver y pasar por la sección de las reglas (¡no es recomendado!), sólo para aquellos impacientes quienes quieran jugar ante todo riesgo.

Esta función se encuentra en el archivo extras, junto con la función dibujar y dameLetraApretada, las cuales son compañeras en la interacción con el usuario, para profundizar un poco más la función destacamos que:

-Ambos bucles en la función tienen cargada una imagen la cual servirá de fondo de la sección.

-Ambos bucles finalizan gracias al uso de las banderas (variables ya implementadas en el programa principal y las cuales son parámetros de la función).

-Se dispone de un color agregado (el blanco) en el archivo de configuración cuya variable se nombró COLOR_CONF, como el color de las configuraciones del menú y las reglas.

-En la primer pantalla se describe el nombre del juego y que opciones se disponen, al apretar espacio se avanza hacia las reglas, al apretar p (play) se juega directamente. -En la sección de reglas se explican las reglas básicas del juego, en la esquina inferior izquierda podemos ver los derechos reservados del juego a la Comisión 5.

Sistema de puntuación y niveles:

NIVELES

El juego dispone de tres (3) niveles de dificultad, los cuales no son elegibles, sino que se miden por el sistema de puntuación al cuál se explicará más adelante. El primer nivel toma palabras que tienen seis letras o menos, es decir que presenta una dificultad menor.

El segundo nivel toma palabras mayores a seis letras pero menores o iguales a diez, como si se tratara de un nivel intermedio.

El tercer y último nivel del juego, toma palabras con una cantidad de letras mayor a diez, presentando así la dificultad más alta del juego del mago goma.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Este sistema es aquel que se rige gracias a la función puntaje(palabra) la cual como se observa toma como parámetro la palabra que va a salir en pantalla como se indica en el programa principal:

```
puntaje(palabraEnPantalla)
```

La función expresa:

```
def puntaje(palabra):  
    if len(palabra) <= 6:  
        return 3  
    elif len(palabra) > 6 and len(palabra) <=10:  
        return 5  
    else:  
        return 10
```

Es decir, si la palabra en pantalla que se tiene que separar en sílabas tiene una longitud de

6 letras o menos, la puntuación será de 3 puntos, si las letras son mayores a 6 pero iguales o menores que 10, se obtiene 5 puntos y en cambio si tiene más de 10 letras, se otorga la cantidad máxima de puntaje, que es 10 puntos.

No debe dejar de tener en cuenta que la función puntaje es llamada siempre y cuando la función esCorrecta devuelva un valor verdadero (True) el cual nos indica que la separación en sílabas de nosotros como usuario ha sido exitosa y nos permite así llamar a la función puntaje para recibir nuestra respectiva suma de puntos.

Función silabear: La función silabear cumplirá el mismo rol que la función separador. Esta función importa Pyphen que realizará esta tarea ya que posee un diccionario y separa las palabras que se encuentran en él. De las distintas alternativas que nos encontramos en internet, fue la que nos ayudó a separar en sílabas en pocas líneas de código.