

Informe juego de programación

Grupo 4: Miguel Angel Bazoberry Parada

Edmundo Orlando Barbosa Gutierrez

Objetivos:

Descripción del juego:

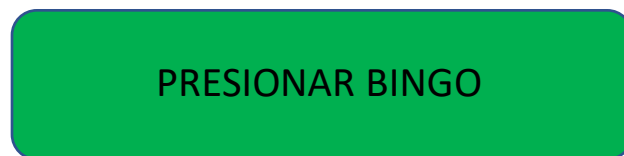
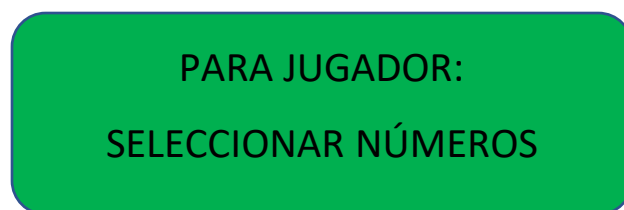
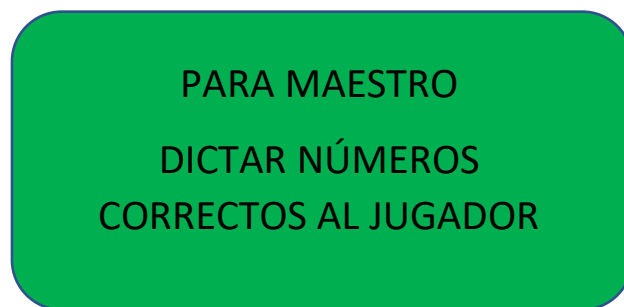
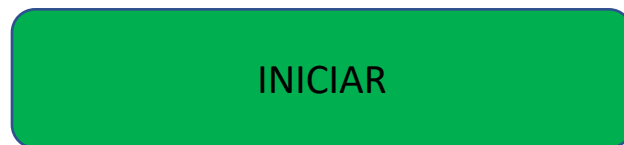
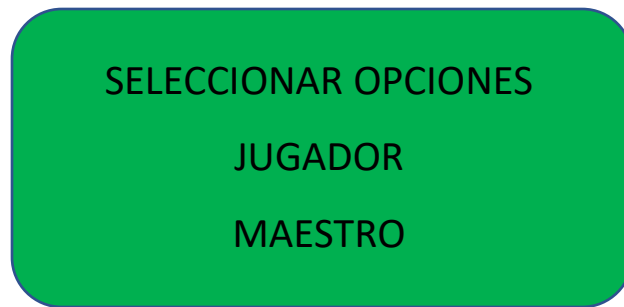
Es un juego de Bingo creado con Python en PyCharm, el objetivo de este juego es llenar una fila, columna o en diagonal 5 números seguidos para poder hacer bingo.

Esquema de funcionamiento:



INGRESAR AL JUEGO





RESULTADO DEL JUEGO

Desarrollo:

```
on control ▾  
como_jugador.py main.py menu.py numeros_aleatorios.py numeros_carton.py ×  
1 from numeros_aleatorios import elegir_azar  
2  
3  
2 usages  
4 def devolver_25():  
5     elegidos = []  
6     for num in range(0, 25):  
7         elegido = elegir_azar()  
8         elegidos.append(elegido)  
9     return elegidos  
10
```

```
como_jugador.py main.py menu.py numeros_aleatorios.py × numeros_carton.py  
1 import random  
2 # Establecemos un rango para los numeros aleatorio  
3 lista = list(range(0, 101))  
4  
5  
2 usages  
6 def elegir_azar():  
7     elegido = random.choice(lista)  
8     lista.remove(elegido)  
9     return elegido  
10
```

```
on control ▾
como_jugador.py  main.py  menu.py ×  numeros_aleatorios.py  numeros_carton.py

1  from tkinter import *
2  import tkinter as tk
3  from tkinter import ttk
4  from como_jugador import iniciar_jugador
5
6
7  2 usages
8  def seleccionar():
9      cadena = ""
10     if opcion.get() == 1:
11         cadena = "Iniciarás como maestro"
12
13     if opcion.get() == 2:
14         cadena = "Iniciarás como jugador"
15
16     monitor.config(text=cadena)
17
18  1 usage
19  def iniciar():
20     if opcion.get() == 1:
21         print("Maestro")
22
23     if opcion.get() == 2:
24         iniciar_jugador()
25         print("iniciando")
26
27  # Crear una instancia de la clase Tk
28  ventana = Tk()
29  ventana.title("BINGO")
30  ventana.geometry("500x500")
```

```
on control ▾
como_jugador.py  main.py  menu.py ×  numeros_aleatorios.py  numeros_carton.py

29  ventana.title("BINGO")
30  ventana.geometry("500x500")
31  ventana.resizable( width: False, height: False)
32  mensaje_bienvenida = ttk.Label(ventana, text="¡BIENVENIDO AL JUEGO DE BINGO!")
33  # Cargar imagen del disco.
34  image = tk.PhotoImage(file="bingo.png")
35  # Insertarla en una etiqueta.
36  imagen = ttk.Label(image=image)]
37  mensaje_opciones = ttk.Label(ventana, text="Escoge algunas de las opciones")
38
39  opcion = IntVar() # 1 si, 0 no
40
41  seleccion_maestro = Radiobutton(
42     ventana, text="Maestro", variable=opcion, value=1, command=seleccionar
43 )
44  seleccion_jugador = Radiobutton(
45     ventana, text="Jugador", variable=opcion, value=2, command=seleccionar
46 )
47  boton_inicio = Button(ventana, text="Iniciar", command=iniciar)
48
49  mensaje_bienvenida.pack()
50  imagen.pack()
51  mensaje_opciones.pack()
52  seleccion_maestro.pack()
53  seleccion_jugador.pack()
54  monitor = Label(ventana)
55  monitor.pack()
56  boton_inicio.pack()
57
58  # Mostrar la ventana
59  ventana.mainloop()
60
```

on control ▾

como_jugador.py main.py × menu.py numeros_aleatorios.py numeros_carton.py

```
1 import menu
2
```

como_jugador.py × main.py menu.py numeros_aleatorios.py numeros_carton.py

```
1 from tkinter import *
2 import tkinter as tk
3 from numeros_carton import devolver_25
4
5
6 2 usages
7 def iniciar_jugador():
8     # Definir una lista de valores
9     valores = devolver_25()
10    diccionario = {}
11    # Recorrer la lista de valores y agregarlos al diccionario
12    for i, valor in enumerate(valores):
13        clave = "clave" + str(i + 1)
14        diccionario[clave] = valor
15    var = IntVar()
16    ventana_secundaria = tk.Toplevel()
17    ventana_secundaria.title("BINGO")
18    ventana_secundaria.geometry("500x400")
19    ventana_secundaria.resizable(width=False, height=False)
20    casilla_n1 = tk.Checkbutton(
21        ventana_secundaria, text=diccionario["clave1"]
22    )
23    casilla_n1.grid(padx=40, pady=20, row=1, column=1)
24    casilla_n2 = tk.Checkbutton(
25        ventana_secundaria, text=diccionario["clave2"]
26    )
27    casilla_n2.grid(padx=20, pady=20, row=2, column=1)
28    casilla_n3 = tk.Checkbutton(
29        ventana_secundaria, text=diccionario["clave3"]
30    )
31    casilla_n3.grid(padx=20, pady=20, row=3, column=1)
32    casilla_n4 = tk.Checkbutton(
33        ventana_secundaria, text=diccionario["clave4"]
34    )
35    casilla_n4.grid(padx=20, pady=20, row=4, column=1)
36    casilla_n5 = tk.Checkbutton(
37        ventana_secundaria, text=diccionario["clave5"]
38    )
39    casilla_n5.grid(padx=20, pady=20, row=5, column=1)
40    casilla_n6 = tk.Checkbutton(
41        ventana_secundaria, text=diccionario["clave6"]
42    )
43    casilla_n6.grid(padx=20, pady=20, row=6, column=1)
44    iniciar_jugador()
```

```
como_jugador.py × main.py menu.py numeros_aleatorios.py numeros_carton.py
38 casilla_n5.grid(padx=20, pady=20, row=5, column=1)
39
40 casilla_n6 = tk.Checkbutton(
41     ventana_secundaria, text=diccionario["clave6"]
42 )
43 casilla_n6.grid(padx=40, pady=20, row=1, column=2)
44 casilla_n7 = tk.Checkbutton(
45     ventana_secundaria, text=diccionario["clave7"]
46 )
47 casilla_n7.grid(padx=20, pady=20, row=2, column=2)
48 casilla_n8 = tk.Checkbutton(
49     ventana_secundaria, text=diccionario["clave8"]
50 )
51 casilla_n8.grid(padx=20, pady=20, row=3, column=2)
52 casilla_n9 = tk.Checkbutton(
53     ventana_secundaria, text=diccionario["clave9"]
54 )
55 casilla_n9.grid(padx=20, pady=20, row=4, column=2)
56 casilla_n10 = tk.Checkbutton(
57     ventana_secundaria, text=diccionario["clave10"]
58 )
59 casilla_n10.grid(padx=20, pady=20, row=5, column=2)
60
61 casilla_n11 = tk.Checkbutton(
62     ventana_secundaria, text=diccionario["clave11"]
63 )
64 casilla_n11.grid(padx=40, pady=20, row=1, column=3)
65 casilla_n12 = tk.Checkbutton(
66     ventana_secundaria, text=diccionario["clave12"]
67 )
68 casilla_n12.grid(padx=20, pady=20, row=2, column=3)
69 casilla_n13 = tk.Checkbutton(
70     ventana_secundaria, text=diccionario["clave13"]
71 )
72 casilla_n13.grid(padx=20, pady=20, row=3, column=3)
73 casilla_n14 = tk.Checkbutton(
74     ventana_secundaria, text=diccionario["clave14"]
75 )
76 casilla_n14.grid(padx=20, pady=20, row=4, column=3)
77 casilla_n15 = tk.Checkbutton(
78     ventana_secundaria, text=diccionario["clave15"]
79 )
80
81 iniciar_jugador()
```

```
como_jugador.py x main.py menu.py numeros_aleatorios.py numeros_carton.py
77 casilla_n15 = tk.Checkbutton(
78     ventana_secundaria, text=diccionario["clave15"]
79 )
80 casilla_n15.grid(padx=20, pady=20, row=5, column=3)
81
82 casilla_n16 = tk.Checkbutton(
83     ventana_secundaria, text=diccionario["clave16"]
84 )
85 casilla_n16.grid(padx=40, pady=20, row=1, column=4)
86 casilla_n17 = tk.Checkbutton(
87     ventana_secundaria, text=diccionario["clave17"]
88 )
89 casilla_n17.grid(padx=20, pady=20, row=2, column=4)
90 casilla_n18 = tk.Checkbutton(
91     ventana_secundaria, text=diccionario["clave18"]
92 )
93 casilla_n18.grid(padx=20, pady=20, row=3, column=4)
94 casilla_n19 = tk.Checkbutton(
95     ventana_secundaria, text=diccionario["clave19"]
96 )
97 casilla_n19.grid(padx=20, pady=20, row=4, column=4)
98 casilla_n20 = tk.Checkbutton(
99     ventana_secundaria, text=diccionario["clave20"]
100 )
101 casilla_n20.grid(padx=20, pady=20, row=5, column=4)
102
103 casilla_n21 = tk.Checkbutton(
104     ventana_secundaria, text=diccionario["clave21"]
105 )
106 casilla_n21.grid(padx=40, pady=20, row=1, column=5)
107 casilla_n22 = tk.Checkbutton(
108     ventana_secundaria, text=diccionario["clave22"]
109 )
110 casilla_n22.grid(padx=20, pady=20, row=2, column=5)
111 casilla_n23 = tk.Checkbutton(
112     ventana_secundaria, text=diccionario["clave23"]
113 )
114 casilla_n23.grid(padx=20, pady=20, row=3, column=5)
115 casilla_n24 = tk.Checkbutton(
116     ventana_secundaria, text=diccionario["clave24"]
117 )
118
119 iniciar_jugador()
```

```
como_jugador.py x main.py menu.py numeros_aleatorios.py numeros_carton.py
95     ventana_secundaria, text=diccionario["clave19"]
96 )
97 casilla_n19.grid(padx=20, pady=20, row=4, column=4)
98 casilla_n20 = tk.Checkbutton(
99     ventana_secundaria, text=diccionario["clave20"]
100 )
101 casilla_n20.grid(padx=20, pady=20, row=5, column=4)
102
103 casilla_n21 = tk.Checkbutton(
104     ventana_secundaria, text=diccionario["clave21"]
105 )
106 casilla_n21.grid(padx=40, pady=20, row=1, column=5)
107 casilla_n22 = tk.Checkbutton(
108     ventana_secundaria, text=diccionario["clave22"]
109 )
110 casilla_n22.grid(padx=20, pady=20, row=2, column=5)
111 casilla_n23 = tk.Checkbutton(
112     ventana_secundaria, text=diccionario["clave23"]
113 )
114 casilla_n23.grid(padx=20, pady=20, row=3, column=5)
115 casilla_n24 = tk.Checkbutton(
116     ventana_secundaria, text=diccionario["clave24"]
117 )
118 casilla_n24.grid(padx=20, pady=20, row=4, column=5)
119 casilla_n25 = tk.Checkbutton(
120     ventana_secundaria, text=diccionario["clave25"]
121 )
122 casilla_n25.grid(padx=20, pady=20, row=5, column=5)
123 tk.Button(
124     ventana_secundaria,
125     text="BINGO",
126     activebackground="black",
127     activeforeground="white"
128 ).grid(row=8, column=2, columnspan=2)
129 ventana_secundaria.mainloop()
130
```

Conclusiones y observaciones:

Juego basado en coordinación de 2 personas para poder ganar el juego.