

# Record of incidents:

## Pill 2.3

**Ruben Tenreiro, Jesus Moncho, Alberto Padilla**

Un archivo de texto con el registro de las incidencias detectadas durante la ejecución del proyecto.

1. Explica lo que has aprendido durante este proyecto.
2. Conclusiones que has obtenido de los análisis realizados cuando sea necesario.
3. ¿Qué problemas has encontrado en el desarrollo de este proyecto?

1. No puedes llamar a una variable que está definida fuera de una función, dentro de una función.

El uso de la librería random y sus posibilidades a la hora de ejecutar programas con entradas aleatorias.

Mejorar el entendimiento del loop 'while' para cerrar el juego.

Estructurar el código usando bloques o funciones.

El comando "shift + tab" en el teclado, suprime las tabulaciones a la izquierda de la línea.

2. La forma estructurada de organizar un proyecto de este tipo, y el continuo uso de bucles para conseguir una entrada satisfactoria por parte del usuario (jugador). Estructurar los juegos con "papel y boli" para entender cada una de las variables que participan.

3. Nombrar variables fuera de las funciones para su uso global.

El orden en que va ejecutándose los elementos dentro del 'while'