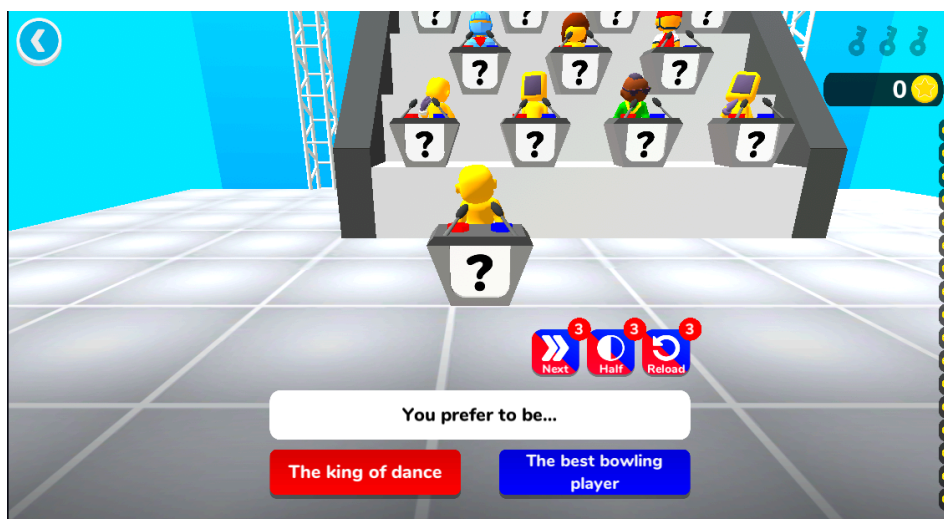


Materia:	Programación I		
Nivel:	1º Cuatrimestre		
Tipo de Examen:	Segundo Parcial		
Apellido <sup>(1)</sup> :		Fecha:	
Nombre/s <sup>(1)</sup> :		Docente a cargo <sup>(2)</sup> :	
División <sup>(1)</sup> :		Nota <sup>(2)</sup> :	
DNI <sup>(1)</sup> :		Firma <sup>(2)</sup> :	

**(1)** Campos a completar solo por el estudiante en caso de imprimir este enunciado en papel.

**(2)** Campos a completar solo por el docente en caso de imprimir este enunciado en papel.

## ¿Esto o aquello?



### Sobre el juego:

La partida consta de x preguntas, de opción doble, (cada una con un valor monetario específico). Cada respuesta correcta le permitirá avanzar al participante en la pirámide de premios. Cada pregunta tendrá 2 respuestas posibles (“Rojo”, “Azul”) (sólo una es la correcta). Tendrás que acertar la opción más votada entre los 5 votantes del panel general. En caso de no coincidir con la mayoría del público, automáticamente el juego finaliza.

Para ello deberán crear una estructura de datos (mediante diccionarios, listas, tuplas, etc) para poder guardar las preguntas, las opciones y el voto de cada votante en orden.

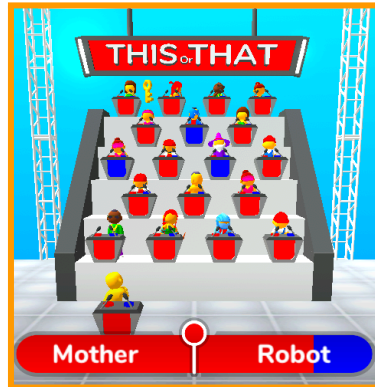
Las preguntas serán obtenidas de un banco de preguntas general. El valor monetario irá avanzando conforme más preguntas correctas haya respondido el jugador.

Al elegir una opción, se deberá mostrar el color elegido de todos los distintos votantes, y mostrar el porcentaje de votos por cada uno de los dos colores.

En este caso, la cantidad de votantes será fija. No se irán descartando como en el juego.

El jugador contará con 15 segundos para tomar la decisión, pasado este tiempo el juego finalizará.

#### Referencia:



El participante contará con 3 comodines (de 1 solo uso):

**Next ➡:** Muestra los resultados, y pasa al siguiente nivel (pregunta) como si hubiera elegido la pregunta correcta.

**Half 🟡 (Mitad):** Mostrará 2 respuestas del panel, es decir se mostrará cuál fue el color de 2 personas del panel para guiarnos en nuestra respuesta.

**Reload:** cambia la pregunta actual, por una distinta.

### Condiciones de **Aprobación No Directa (AND):**

Para lograr nota 4, deberán desarrollar la lógica del juego en consola. La interacción con el usuario debe ser prolija.

Contenidos que se deben aplicar obligatoriamente:

- Manejo avanzado de TDA: listas, diccionarios, sets y tuplas.
- Manejo de strings.
- Lectura y escritura de archivos de texto (txt, **csv**, **json**).
- Funciones: teniendo en cuenta el paradigma funcional.
- Opcional: POO

Pueden aplicar cualquier concepto visto hasta el primer parcial. Por ejemplo ordenamiento, funciones recursivas, etc. Tiene que estar estéticamente agradable.

## Condiciones de Aprobación Directa (AD)

Para obtener una nota igual o superior a 6, deberán aplicar los siguientes contenidos:

- Pygame:
  - Ciclo de vida del juego
  - Configuraciones
  - Posicionamiento en la pantalla
  - Imágenes
  - Superficies y rectángulos
  - Movimientos (opcional)
  - Sonidos.
  - Eventos
  - Colisiones

**Dinámica del juego** <https://www.1001juegos.com/juego/tot-or-trivia>