

# JUEGO PYTHON

## CREAMOS UN JUEGO PYTHON -{PARTE 1} (PLANIFICACIÓN Y ANÁLISIS)

### *\*requisitos del profesor*

1. El juego tendrá una lista de 15 o 20 palabras (pueden ser más) de 5 letras de longitud. Esta lista estará oculta y no se mostrará al usuario
2. Al comenzar la partida, se tomará una palabra aleatoria de la lista
3. El juego se ejecutará infinitamente hasta que el usuario acierte la palabra de la lista
4. En cada iteración, se preguntará al usuario para que inserte una palabra (tendremos que controlar los errores que puedan producirse: longitud, tipo incorrecto, etcétera).
5. Si la palabra coincide, el usuario gana la partida.

### *\*descripción del juego*

Este juego consiste en adivinar una palabra oculta de una lista predefinida de 15 a 20 palabras, todas de 5 letras. La lista de palabras no es visible para el jugador. En cada turno, el jugador debe introducir una palabra de 5 letras y el sistema le dará pistas sobre si su palabra es correcta o no. El juego sigue ejecutándose hasta que el jugador adivine correctamente la palabra.



### *\*objetivos*

El objetivo es adivinar la palabra oculta a partir de las palabras propuestas por el jugador. Para hacer el juego más desafiante, el sistema puede ofrecer retroalimentación sobre cuántas letras de la palabra ingresada están en la palabra correcta, aunque en este diseño no proporcionaremos ese nivel de detalle; simplemente se indicará si la palabra es correcta o no.

### *\*lluvia de ideas*

#### **1. Lista de 5 palabras:**

- Cebra**
- Zorro**
- Zorra**
- Huevo**
- Amigo**
- Mundo**
- Niño**
- Dulce**
- Playa**
- Perro**
- Actor**
- Tigre**
- Leona**
- Manos**
- Nariz**

**-Vivir**

**-Juego**

**-Reloj**

**-Mango**

**-Pulpo**

## **2. Selección aleatoria:**

**Después de que se seleccione una palabra aleatoria comenzará el juego.**

## **3. Validación de entradas: Control de errores:**

**Longitud de la palabra y tiempo incorrecto.**

## **4. Reinicio del juego:**

**Cuando se llegue a los 3 intentos, el juego se reiniciará.**

## *\*diario*

-20/11/2024

Hoy hemos creado el documento, hemos puesto la planificación y el análisis y también hemos hecho la lluvia de ideas del juego.

-22/11/2024

Hoy hemos una lista de palabras con 5 letras. Hemos puesto la selección aleatoria de estas palabras y cuales son los errores que puedes cometer durante el juego.

Hemos abierto también este juego en python.

-29/11/2024

Hoy he completado el python que comenzamos el otro día y he terminado el documento.

-4/12/24

Hoy hemos perfeccionado python y creado el logaritmo.