**Descripción tarea programada Ruby**

**Objetivo**

Utilizar los principios básicos de ruby para generar una aplicación sencilla de escritorio.

**Tema de la tarea**

       Juego de Trivia con preguntas aleatorias de matemática en consola

**Fecha de entrega**

       Viernes 24 de abril de 2015

**Descripción del problema**

        La idea es que la computadora “invente” preguntas de matemática de selección única. Los encabezados de la preguntas se componen tanto de la operación que se quiere llevar a cabo con sus operandos, y las posibles respuestas (donde una debe ser la respuesta correcta y las otras son distractores).   Un ejemplo de esta interfaz sería el siguiente:

 -- PREGUNTA 1

¿Cuánto es 9 más 5?

A.     14

B.     18

C.    4

D.    45

        El jugador entonces deberá digitar su respuesta y tendrá tres intentos para dar la respuesta correcta para esta misma pregunta.  Si acierta deberá recibir un mensaje de felicitación o de lo contrario si ya agotó sus tres intentos, se le indicará que perdió los puntos de la pregunta.  Los mensajes de felicitación no deben ser monótonos por lo se debe seleccionar entre cinco posibles mensajes. Por ejemplo: ¡muy bien!, ¡excelente!, ¡felicitaciones!, ¡lo felicito!, ¡va bien, siga así! o bien ¡no se desanime!, ¡siga adelante!, ¡ánimo, tu puedes!, ¡vamos!, ¡mas suerte en la próxima!

        Las posibles operaciones son suma, resta o multiplicación.  Dado que las preguntas son de selección única con múltiples opciones, la respuesta correcta no debe quedar siempre asignada a la misma opción. Además, los operandos deberán de ser de uno, dos o tres dígitos y tanto éstos como los operadores deberán ser generados de manera aleatoria.

 Luego de hacer una pregunta la computadora deberá presentar los resultados parciales y consultar si desean otra pregunta.  Si el jugador no desea más preguntas, el juego termina y se muestran los resultados finales (preguntas acertadas y preguntas falladas).