



ANÁLISIS DEL ENUNCIADO

La aplicación se construyó progresivamente en sus etapas de desarrollo mediante la implementación de funciones. Hicimos mucho énfasis en la parte gráfica del juego (letras, colores, tamaños, etc.), pero debido al tiempo que esto nos tomó y los traspiés que tuvimos no llegamos a cubrir todas las validaciones y/o funcionalidades del juego.

El diseño del logo lo construimos a partir de letras prediseñadas que copiamos de páginas web, hicimos una función sencilla para implementar el logo en cualquier parte de la aplicación.

REGISTRO DE USUARIO:

En la parte de registro logramos validar todas las condiciones para que el usuario sea único y cumpla con todas las especificaciones previstas. Igual que la contraseña, que está más condicionada logramos que cumpla con todas las validaciones para que sea única para el usuario. Tanto en el nombre de usuario como en la contraseña se distinguen mayúsculas y minúsculas. Si el usuario es único y cumple con las validaciones al igual que la contraseña, se pide que vuelva a ingresar la misma y si coinciden se habrá creado un nuevo usuario, si no es así se volverá al menú inicial.

INICIO DE SESIÓN:

En esta opción se pedirá nombre de usuario y contraseña, luego se comprueba si existen en el archivo y se es así se dará válido el inicio de sesión, si no se le darán 3 intentos, si falla en todos se procederá a la función de captcha por lo cual si el usuario lo ingresa correctamente se le otorgaran otros 3 intentos, sino se volverá al menú inicial. El proceso de verificación de captcha se realiza solo una vez por inicio de sesión, pero si lo falla el programa informa una "Posible Violación de Seguridad", es así que el programa se cierra como se estipuló en la consigna.

MENU DE JUEGO:

Al igual que el menú anterior este es un switch que según el caso va a proceder a las siguientes funciones del programa, dando al caso por defecto a cualquier otra opción incorrecta.

En la parte de mi cuenta se va a cargar del archivo de usuarios los datos del mismo y mostrarlos en pantalla.

Al iniciar partida se va a generar el id de partida y un oponente estimado con la función de números aleatorios considerando la cantidad de usuarios registrados. Luego el usuario va a iniciar la jugada girando la ruleta la cual la hicimos con un interfaz que limpia la pantalla y que cambia de colores según la materia, el bucle va a finalizar cuando el usuario presione cualquier tecla, el problema acá fue que la tecla que el usuario presione va a quedar en pantalla ya que luego de la ruleta se va a cargar la pregunta y el usuario va a dar su respuesta. Al responder las 10 se le informara al usuario de su puntaje dejando en pendiente al contrincante y se volverá al menú de juego.

La opción de partidas iniciadas le mostrara al usuario las partidas que el inicio y el oponente no jugo, cargadas desde el archivo a un arreglo, validando que no puedan ser más de 25. Las partidas pendientes le muestra al usuario las partidas que debe jugar, acá no pudimos validar la cantidad de partidas. La parte de estadísticas del jugador las realizamos con las partidas terminadas cargando de distintos archivos los datos del mismo. Esta fue la parte que nos pareció más complicada ya que llevaba una larga combinación de condiciones, variables y datos cargados de distintos archivos.

La última opción de cerrar sesión retornara al menú principal dando lugar a otros usuarios, mirar estadísticas o cerrar el programa.

ESTADISTICAS:

La parte de estadísticas generales de juego llama a una función que carga el archivo partidas para leer el arreglo de categorías de todas las partidas iniciadas, sacando en conclusión que categoría se jugó más veces. Para la parte de porcentajes de preguntas contestadas correctamente por los usuarios en una partida cargamos los dos archivos (partida y jugada) para mostrar una información más precisa.

Utilizamos muchas funciones de validación, posicionamiento en pantalla, colores, etc. para que el uso de la aplicación sea agradable para el usuario. Nos basamos en el uso de funciones para que el código sea más entendible y llevadero con la posibilidad de mejorarlo en un futuro.

➤ **Integrantes:** Monguzzi Claudio.

Monguzzi Santiago.
