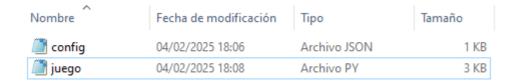
juego.md 2025-02-04

Práctica archivo configuración JSON

En este ejemplo veremos como utilizar JSON para almacenar la configuración y los datos de partidas, de forma que queden guardadas en un archivo cuando el programa termine, y podamos cargarlos de nuevo cuando el programa vuelva a abrirse para utilizar estos datos.

Además del archivo Python con el juego, crearemos un archivo de texto config.json en el cual guardaremos toda la información que necesitemos.



El contenido del archivo .json será el siguiente.

```
{
    "usuario": "Dani",
    "dificultad": 10,
    "victorias": 2,
    "derrotas": 0
}
```

El archivo Python quedará tal que así:

```
import json
import random
import os
# Nombre del archivo JSON donde guardaremos los parámetros
CONFIG_FILE = "config.json"
# Función para guardar los parámetros en un archivo JSON
def guardar_configuracion(data, filename=CONFIG_FILE):
   with open(filename, "w") as file:
        json.dump(data, file, indent=4)
    print(f"Configuración guardada en {filename}")
# Función para leer los parámetros desde un archivo JSON
def cargar configuracion(filename=CONFIG FILE):
   if os.path.exists(filename): # Verifica si el archivo exist
       with open(filename, "r") as file:
            return json.load(file)
        print("Veo que es tu primera vez.")
        nombre = input("¿Cómo te llamas?")
        config_data = {}
```

juego.md 2025-02-04

```
config_data["usuario"] = nombre
        config_data["dificultad"] = 10
        config_data["victorias"] = 0
        config_data["derrotas"] = 0
        return config_data # Retorna valores por defecto si el archivo no existe
config_data = cargar_configuracion()
print("Bienvenido",config_data["usuario"],"Qué deseas hacer")
print("1.Jugar")
print("2.Cambiar dificultad")
accion = int(input())
if accion == 2:
   dificultad = config_data["dificultad"]
   print("La dificultad actual es:",dificultad)
   dificultad = int(input("Elige nueva dificultad (1-5)"))
   print("Has cambiado a dificultad:",dificultad)
   config data["dificultad"] = dificultad
   # Guardar la configuración inicial
   guardar_configuracion(config_data)
elif accion == 1:
   numero = random.randint(1,10)
   print("
    Adivina un número del 1 al 10. Tienes 3 intentos.")
   for intento in range(1, 4):
       numero_elegido = int(input(f"Intento {intento}: "))
       if numero_elegido == numero:
           print(f" > ¡Felicidades! Adivinaste el número {numero} en {intento}
intentos.")
           config_data["victorias"] = config_data["victorias"] +1
           break
        elif numero elegido < numero:
           print(" ☐ El número es mayor.")
        else:
           # Si es el último intento y no acertó, muestra el número correcto
       if intento == 3:
           print(f" X Has perdido. El número era {numero}.")
           config_data["derrotas"] = config_data["derrotas"] +1
   guardar_configuracion(config_data)
```