

INTRODUCCIÓN

Vamos a crear un juego en el que tenéis que adivinar las marcas de los coches, el juego elegirá una marca al azar de una lista oculta. Este proyecto nos ayudará a mejorar en programación y trabajo en equipo. Y para ello vamos a usar Python, a continuación os introduciremos los pasos que vamos a seguir para crearlo.

¿EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO?

Nuestro juego consiste en que al iniciar el juego, se selecciona aleatoriamente una marca de coche de una lista predefinida. El jugador debe ingresar un intento que debe ser una palabra de 5 letras. El programa valida que el intento sea correcto. Si el intento es incorrecto, el juego informa al jugador y le pide un nuevo intento. El juego continúa hasta que el jugador adivine la marca correcta. Al acertar, el juego muestra el número de intentos que el jugador ha necesitado para adivinar la marca.

LAS MARCAS QUE VAMOS A USAR EN LA LISTA

1. Porsche
2. Nissan
3. Volkswagen
4. Lamborghini
5. Renault
6. Mercedes
7. Chevrolet
8. Peugeot
9. Mazda
10. Honda
11. Hyundai
12. Volvo
13. Subaru
14. Lexus
15. Ferrari
16. Citroen

FALLOS QUE HE IDO ENCONTRANDO AL PONER EL CÓDIGO

- Poniámos para que dijera que estaba correcto y nos salía todo el rato mal entonces tuvimos que añadirle comillas los nombres de las marcas que hemos elegido
- Luego para que nos dijera si estaba correcto o incorrecto tuvimos que cambiar el bucle for por un print para que nos dijera si era correcto o incorrecto

- Se nos había olvidado poner `import random` y lo cambiamos