# Proyecto de Competencia - Guion

## Requisitos del Programa

### Generales

1. Mensaje Inicial:  
 - Al abrir el programa, mostrar un mensaje:  
 - 'Si no conoces la contraseña, presiona y'  
 - 'Si la conoces, presiona n'  
 - Si se presiona 'y', mostrar un tutorial sobre cómo cambiar la contraseña.  
  
2. Manejo de Contraseñas:  
 - Gestionar errores por mayúsculas y minúsculas.  
 - Eliminar espacios en la contraseña.  
 - Contar la cantidad de intentos realizados para ingresar la contraseña.  
 - Si se ingresa mal la contraseña 3 veces, eliminar la lista de usuarios.  
  
3. Registro de Usuario:  
 - Realizar un registro de usuario.  
  
4. Persistencia de Datos:  
 - El programa no se puede cerrar hasta que el usuario lo indique explícitamente.  
 - Guardar un registro de los estudiantes que se van sacando de la ruleta.

### Listado de Estudiantes

1. Listas:  
 - Crear una lista de 25 estudiantes.  
 - Tener dos listas de estudiantes, primero una y después la otra.  
 - Elegir dos estudiantes aleatorios de cada lista y eliminarlos de esa lista.  
 - Asignar roles de Facilitador de ejercicio y Programador en vivo.  
  
2. CRUD de Estudiantes:  
 - Crear, Leer, Actualizar y Eliminar estudiantes del listado.

### Extras

1. Configuración:  
 - Subir y bajar el volumen.  
 - Cambiar el color de letra y fondo.  
 - Capturar y guardar la mayor cantidad de errores.  
 - Navegación con las flechas del teclado.  
 - Menú de opciones para cambiar fondo, color de letras y tipo de letra.  
  
2. Tutoriales y Música:  
 - Crear un tutorial sobre cómo jugar.  
 - Añadir música de fondo.

## Diseño de la Consola

1. Animaciones:  
 - Crear animaciones para diferentes acciones.  
 - Ejemplo de animaciones:  
 - Persona sentándose y encendiendo su PC.  
 - Hombre mirando al cielo con un microscopio.

## Recursos Encontrados

1. Guardar datos:  
 - https://chatgpt.com/share/8b55c64c-acf4-406d-ba7b-5560f515406e  
  
2. Saber qué tecla estoy pulsando:  
 - Implementar función para detectar teclas pulsadas.

## Orden de Implementación

### 1. Mensaje Inicial y Manejo de Contraseñas

- Implementar el mensaje inicial y tutorial.  
- Gestionar errores de mayúsculas, minúsculas y espacios en contraseñas.  
- Contar intentos de ingreso de contraseña y eliminar lista tras 3 intentos fallidos.

### 2. Registro de Usuario y Persistencia

- Realizar el registro de usuario.  
- Asegurar que el programa no se cierra hasta indicación explícita del usuario.  
- Implementar registro y persistencia de datos.

### 3. Listado de Estudiantes y CRUD

- Crear listas de estudiantes.  
- Implementar funcionalidades CRUD para los estudiantes.  
- Asignar roles y gestionar eliminaciones aleatorias de estudiantes.

### 4. Extras de Configuración y Tutoriales

- Añadir opciones de configuración (volumen, colores, navegación).  
- Crear tutorial sobre cómo jugar.  
- Añadir música de fondo.

### 5. Diseño y Animaciones de la Consola

- Desarrollar y añadir animaciones para diversas acciones.