Informe Final

Banega Luis Emanuel – Villanueva Salazar Edwin Harold

emabanega@hotmail.com

aquarius.tlv@gmail.com

Contenido

[Introducción: 2](#_Toc44961159)

[Reglas de ScrabbleAR: 2](#_Toc44961161)

[Temas estudiados (marco teórico) 3](#_Toc44961170)

[Sobre entornos virtuales (virtualenv, conda, etc.) 3](#_Toc44961171)

[Sobre PySimpleGUI 3](#_Toc44961172)

[Sobre otros módulos utilizados 3](#_Toc44961173)

[Problemas y soluciones surgidas durante el desarrollo 3](#_Toc44961174)

[Consideraciones éticas sobre el desarrollo 3](#_Toc44961175)

[Conclusiones y trabajos futuros 3](#_Toc44961176)

[Referencias 3](#_Toc44961177)

[Anexo 1: guía de usuario 3](#_Toc44961178)

[Anexo 2: guía para el desarrollador 3](#_Toc44961179)

# Introducción:

# En este informe se detalla el proceso de implementación del juego denominado “ScrabbleAr” desarrollado en la materia Seminario de Lenguajes Python 2020 de la Facultad de Informática UNLP. Es un juego de mesa virtual basado en el original de Hasbro, donde deberás usar tu Lógica e ingenio para formar palabras, acumular puntos y así poder ganar. Se juega contra una inteligencia artificial en base a ciertas reglas. Las palabras que el usuario podrá construir se basaran en un conjunto de adjetivos, verbos y sustantivos, según la dificultad que uno elija al iniciar el juego.

# Reglas de ScrabbleAR:

# ● El juego cuenta con una cierta cantidad de fichas de cada letra en una bolsa de fichas para repartirse entre los jugadores.

# ● Cuando comienza el juego, se “reparten” siete (7) fichas a cada participante de forma aleatoria. Cada jugador tiene asignado un atril para almacenar sus fichas.

# ● El jugador debe formar una palabra usando dos (2) o más letras, colocándolas horizontalmente (las letras ubicadas de izquierda a derecha) o verticalmente (en orden descendente) sobre el tablero. En la primera jugada, una de las letras deberá estar situada en el cuadro de “inicio del juego” que se encuentra en el centro del tablero.

# ●Para simplificar la estrategia del juego, las palabras no deben cruzarse, pero si pueden quedar “pegadas” tanto horizontal como verticalmente.

# ● Una vez que el jugador haya ingresado y confirmado correctamente la palabra, se le repondrá la cantidad de fichas que utilizó sin contar las preexistentes en el tablero. De esta manera el jugador nunca tendrá más de siete (7) fichas en su poder.

# ● En cualquier momento del juego, el jugador puede decidir usar un turno para cambiar algunas o todas sus fichas, devolviéndolas a la bolsa de fichas del juego y reemplazándolas por la misma cantidad; al final, siempre debe tener siete (7). En este mismo turno, el jugador no podrá colocar ninguna palabra sobre el tablero. Esta opción

# no está disponible para la computadora y el jugador sólo podrá usarla como máximo tres veces durante el juego.

# ● El puntaje se calculará de la siguiente forma: se sumará el puntaje de cada letra y si la palabra cae en algún casillero con premio o descuento se sumará o restará el puntaje adicional.

# Temas estudiados (marco teórico)

Esta sección está pensada para que puedan realizar una pequeña investigación y puedan ver cómo se cita una fuente.

## Sobre entornos virtuales (virtualenv, conda, etc.)

## Sobre PySimpleGUI

## Sobre otros módulos utilizados

# Problemas y soluciones surgidas durante el desarrollo

# Consideraciones éticas sobre el desarrollo

# Conclusiones y trabajos futuros

# Referencias

Deben incluir las referencias asociadas a las citas que hayan incorporado a lo largo del informe.

# Anexo 1: guía de usuario

Acá podrían incluir capturas del juego, con una guía de cómo se opera.

# Anexo 2: guía para el desarrollador