

wordX
proceso de planificación y análisis del juego.

EQUIPO:

El grupo de programadores que llevará a cabo este proyecto estará formado por tres alumnos del instituto IES La Fuensanta:

- . Daniel Brescia López,
- . Francisco Tomás Gilarte Galán
- . David Orozco García

OBJETIVO:

Nuestro objetivo será utilizar los conocimientos obtenidos durante el primer trimestre de la asignatura Programación y Computación en la creación y programación de un juego simple que tratara sobre adivinar palabras.

IDEAS GENERALES:

La idea principal del juego es adivinar palabras de una lista oculta. Con unas cuantos requisitos:

- 1- El juego tendrá una lista de 15-20 palabras (Pueden ser más) de 5 letras de longitud. Estarán en una lista oculta que no se les mostrará a los jugadores.
- 2- Al empezar el juego se tomará una palabra aleatoria de esa lista.
- 3- El juego se ejecutará infinitamente hasta que el jugador adivine la palabra.
- 4- En cada interacción se le preguntará al usuario para que inserte una palabra.(Tendremos que controlar los errores que puedan producirse. Longitud, tipo incorrecto , etcétera.)
- 5- Si la palabra coincide el jugador ganará el juego.

IDEAS PERSONALES :

Además de los requisitos puestos por el profesor nosotros intentaremos añadir más cosas como:

- Añadir un sistema de niveles
- Añadir un sistema de puntuación
- añadir varias listas

ITINERARIO:

1. -Creación del Documento: 13/11/2024
2. -Inicio de la programación:(15/11/24)
 - Encontramos nuestro primer problema;la máquina coge una palabra de la lista de manera aleatoria correctamente, pero, le añade "basura" que debemos hacer que desaparezca.Lo hemos podido resolver y seguir nuestro proyecto con normalidad(27/11/2024)
 - Hemos terminado la forma base del juego, a partir de ahora debemos de ir añadiendo novedades y funciones nuevas que mejoren el juego.(27/11/2024)
3. -Creación de el Algoritmo (20/11/24)

4. -Finalizamos el juego (04/12/2024)