

Quizzz

Estudiantes: **Francisco Montrucchi y Alexis Martínez**

Nombre de la Institución: Escuela de Educación Secundaria Técnica N°2 de Vicente López
(E.E.S.T N°2)

Curso: **Laboratorio de Programación 5° 2° B**

Profesor: **Mansilla Muñoz York E.**

Fecha: 10/10/2025



Introducción

- “**Quizzz**” es un código para un juego de adivinanzas hecho en el lenguaje de programación **Python**. Consta de un primer menú con 5 opciones a elegir: **Historia, Literatura, Geografía, Matemática y Biología**. Al elegir cualquiera de estas opciones, le saltará un mensaje diciendo: “Adivine la palabra: (palabra con las letras desordenadas relacionada al tema seleccionado)”. Y otro mensaje abajo para que el usuario pueda escribir su respuesta, con un límite de tiempo de **20 segundos**. Dependiendo de su respuesta le aparecerá un **feedback** del programa, aclarando si el usuario acertó la palabra, se equivocó o excedió el tiempo dado sin una respuesta.

Desarrollo

- Capturas de pantallas de las 3 distintas posibilidades de respuesta del programa

- Palabra correcta ✓

```
=== 🧠 BIENVENIDO AL QUIZ DINÁMICO ===  
  
1. Historia  
2. Literatura  
3. Geografía  
4. Matemática  
5. Biología  
  
Ingresa el número de la materia: 1  
  
Has elegido: Historia  
🎮 Adivina la palabra: grreua  
⌚ Tiempo: 16s | Tu respuesta >>> guerra  
🎉 ¡Correcto! Has adivinado 'guerra'.
```

- Palabra incorrecta ❌

```
● === 🧠 BIENVENIDO AL QUIZ DINAMICO ===  
  
1. Historia  
2. Literatura  
3. Geografía  
4. Matemática  
5. Biología  
  
Ingresa el número de la materia: 1  
  
Has elegido: Historia  
📖 Adivina la palabra: daeinpencedni  
-----  
⌚ Tiempo: 15s | Tu respuesta >>> revolucion  
❌ Incorrecto. Dijiste 'revolucion', pero era 'independencia'.  
PS C:\Users\Estudiante>
```

- Tiempo agotado ⌚

```
● === 🧠 BIENVENIDO AL QUIZ DINÁMICO ===  
  
1. Historia  
2. Literatura  
3. Geografía  
4. Matemática  
5. Biología  
  
Ingresa el número de la materia: 1  
  
Has elegido: Historia  
📖 Adivina la palabra: oeircvunlo  
⌚ ¡Tiempo agotado!  
❌ La palabra correcta era 'revolucion'.  
PS C:\Users\Estudiante>
```

Herramientas empleadas

- **Visual Studio Code**



- **Python**



- **Classroom**



- **Gemini AI**



Conclusión

Con este código queremos fomentar la educación de una forma divertida y competitiva. Promovemos la curiosidad y el aprendizaje en los estudiantes de una forma que a ellos les atraiga.