

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: daeinpendedni
-----
⏰ Tiempo: 15s | Tu respuesta >>> revolucion
✗ Incorrecto. Dijiste 'revolucion', pero era 'independencia'.
```

- 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'.
```

Herramientas empleadas

- **Visual Studio Code** 
- **Python** 
- **Classroom** 
Google 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.