

Sistema de Programación I - Python

Para acreditar la cátedra (instancia de Final):

Requisitos y Restricciones

1. Los grupos serán como máximo de 2 (dos) personas.
2. El sistema desarrollado debe estar completo y sin errores al momento de presentarse al final.
3. Puede elegir una de los siguientes sistemas:
 - a) TATETI
 - b) Batalla naval
 - c) Buscaminas
 - d) Memoria
 - e) Ahorcado
 - f) Algún otro juego similar (consultar primero)

Cualquier juego que elija deberá:

- Funcionar para todos los casos.
- Registrar a los jugadores con la finalidad de mostrar una tabla de posiciones.
- Utilizar GUI.
- Agregar niveles de dificultad.

Importante: una vez completado el sistema el alumno está en condiciones de presentarse a la mesa de la cátedra Programación I (Recuerde tener aprobadas las correlativas). En esa instancia debe defender su trabajo, explicar cómo lo hizo y responder a las preguntas que hagan los profesores del tribunal examinador.

Fechas Importantes:

- Fecha de la mesa de examen de la cátedra Programación I.
- Plazo máximo de presentación la última mesa de Nov/Dic 2022.

Muy importante: si el programa es copia de otro programa NO podrá presentarlo en el final.



Patricia Centeno
Analista de Sistemas
DNI 24.880.526