

PROGRAMACIÓN I - 2024
Enunciado del trabajo de promoción

Se quiere implementar un juego de tablero. El tablero tiene un casillero de inicio y uno de fin (meta), siendo la cantidad de casilleros total variante para las distintas partidas (usar un valor random entre 10 y 20).

Además, existen tres categorías de preguntas:

- Categoría 1: Conceptos generales de programación.
- Categoría 2: Tipos y estructuras de datos.
- Categoría 3: Modularización con pasaje de parámetros y estructuras de control.

Por cada categoría, existen tarjetas de preguntas que corresponden a dichas temáticas. Cada pregunta tiene tres opciones de respuesta, con una correcta y dos no.

En cada partida, participan alternadamente dos jugadores. En cada jugada de la partida, el jugador deberá responder a una pregunta según la categoría que tiene la posición en la que se encuentra en el tablero. Considere que las preguntas no deben repetirse y la estructura que las almacena debe conservarse.

Si el jugador contesta en forma correcta, avanza un casillero: y retrocede uno, en caso de contestar mal.

El objetivo del juego es alcanzar la meta, siendo ganador de la partida el primer jugador en alcanzarla.

En el caso que no haya más preguntas, la partida concluye sin ganadores.