

Luis Cano
A00827178

Proyecto Integrador

Memorama

Casos de prueba

INFO (Muestra instrucciones del juego al inicio o al acabar un juego)

```
PS C:\Users\lcano\Desktop\Code\Python> python memorama.py
Bienvenido al memorama!
Para leer las instrucciones escribe "INFO". Si quieres empezar un juego nuevo escribe "NUEVO". Si quieres salir del juego escribe "SALIR".
INFO
Instrucciones:
Este juego es para dos jugadores. Tomarán turnos con objetivo de voltear los pares de cartas que sean iguales. Gana quien consiga más pares.
Selecciona la carta que desees voltear escribiendo el numero de su fila y después el numero de su columna.
Si quieres empezar un juego nuevo escribe "NUEVO". Si en algún punto quieres terminar el juego escribe "SALIR".

  0 1 2 3 4 5
0  1 1 2 2 3 3
1  4 4 5 5 6 6
2  7 7 8 8 9 9
3 10 10 11 11 12 12
4 13 13 14 14 15 15
5 16 16 17 17 18 18

Ganador: Jugador 2!!
Puntuacion: 10 Pares
INFO
Instrucciones:
Este juego es para dos jugadores. Tomarán turnos con objetivo de voltear los pares de cartas que sean iguales. Gana quien consiga más pares.
Selecciona la carta que desees voltear escribiendo el numero de su fila y después el numero de su columna.
Si quieres empezar un juego nuevo escribe "NUEVO". Si en algún punto quieres terminar el juego escribe "SALIR".
```

...Si tienes varios errores recomienda escribir "INFO"...

```
  0 1 2 3 4 5
0  1 1 2 2 3 3
1  4 4 5 5 6 6
2  7 7 8 8 9 9
3 10 10 11 11 12 12
4 13 13 14 14 15 15
5 16 16 17 17 18 18

Empate...

asg
nteyrtw
Si necesitas ayuda escribe "INFO".
INFO
Instrucciones:
Este juego es para dos jugadores. Tomarán turnos con objetivo de voltear los pares de cartas que sean iguales. Gana quien consiga más pares.
Selecciona la carta que desees voltear escribiendo el numero de su fila y después el numero de su columna.
Si quieres empezar un juego nuevo escribe "NUEVO". Si en algún punto quieres terminar el juego escribe "SALIR".
```

SALIR (Sales del juego en cualquier parte del código):

```
File Edit Selection View Go Debug Terminal Help memorama.py - Visual Studio Code
PROBLEMS 1 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL 3: powershell
Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

Try the new cross-platform PowerShell https://aka.ms/pscore6

PS C:\Users\lcano> cd desktop/code/python
PS C:\Users\lcano\Desktop\Code\Python> python memorama.py
Bienvenido al memorama!
Para leer las instrucciones escribe "INFO". Si quieres empezar un juego nuevo escribe "NUEVO". Si quieres salir del juego escribe "SALIR".
INFO
Instrucciones:
Este juego es para dos jugadores. Tomarán turnos con objetivo de voltear los pares de cartas que sean iguales. Gana quien consiga más pares.
Selecciona la carta que desees voltear escribiendo el numero de su fila y después el numero de su columna.
Si quieres empezar un juego nuevo escribe "NUEVO". Si en algún punto quieres terminar el juego escribe "SALIR".
SALIR
PS C:\Users\lcano\Desktop\Code\Python>
```

```
0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - - -

- - Presiona ENTER para Continuar - -

Turno de jugador 1
Elige una carta
Fila: SALIR
PS C:\Users\lcano\Desktop\code\python>
```

Python 3.7.3 64-bit 0 1 Ln 145, Col 34 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python

```
Turno de jugador 1
Elige una carta
Fila: 3
Columna: 3

0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - 1 - -
4 - - - - -
5 - - - - -

Elige otra carta
Fila: 2
Columna: SALIR
PS C:\Users\lcano\Desktop\code\python>
```

Python 3.7.3 64-bit 0 1 Ln 145, Col 34 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python

NUEVO (Empiezas un juego nuevo en cualquier parte del código):

```
PS C:\Users\lcano\Desktop\code\python> python memorama.py
Bienvenido al memorama!
Para leer las instrucciones escribe "INFO". Si quieres empezar un juego nuevo escribe "NUEVO". Si quieres salir del juego escribe "SALIR".
INFO
Instrucciones:
Este juego es para dos jugadores. Tomarán turnos con objetivo de voltear los pares de cartas que sean iguales. Gana quien consiga más pares.
Selecciona la carta que desees voltear escribiendo el numero de su fila y después el numero de su columna.
Si quieres empezar un juego nuevo escribe "NUEVO". Si en algún punto quieres terminar el juego escribe "SALIR".
NUEVO
0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - - -

- - Presiona ENTER para Continuar - -

Turno de jugador 1
Elige una carta
Fila: NUEVO

Juego Nuevo

0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - - -

- - Presiona ENTER para Continuar - -
```

```
Elige otra carta
Fila: 5
Columna: NUEVO

Juego Nuevo

  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - - -

- - Presiona ENTER para Continuar - -

0 1 1 2 2 3 3
1 4 4 5 5 6 6
2 7 7 8 8 9 9
3 10 10 11 11 12 12
4 13 13 14 14 15 15
5 16 16 17 17 18 18

Empate...

NUEVO

Juego Nuevo

  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - - -

- - Presiona ENTER para Continuar - -
```

Par ACERTADO:

```
PROBLEMS 1 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL
3: python

  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - - -
4 - - - - 1
5 - - - - -

Elige otra carta
Fila: 4
Columna: 2

  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - - -
4 - - 1 - - 1
5 - - - - -

Acertaste un par!

- - Presiona ENTER para Continuar - -
```

...siguiente turno cartas permanecen boca arriba

```
File Edit Selection View Go Debug Terminal Help memorama.py - Visual Studio Code
PROBLEMS 1 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL 3: python
- - Presiona ENTER para Continuar - -
  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - - -
4 - - 1 - - 1
5 - - - - -

Turno de jugador 1
Elige una carta
Fila: 2
Columna: 4

  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - 16 -
3 - - - - -
4 - - 1 - - 1
5 - - - - -

Elige otra carta
```

Python 3.7.3 64-bit 0 1 Ln 145, Col 34 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python

Ejemplo 2.

```
File Edit Selection View Go Debug Terminal Help memorama.py - Visual Studio Code
PROBLEMS 1 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL 3: python
  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - 16 -
3 - - - - 16 -
4 - - 1 - - 1
5 - - - - -

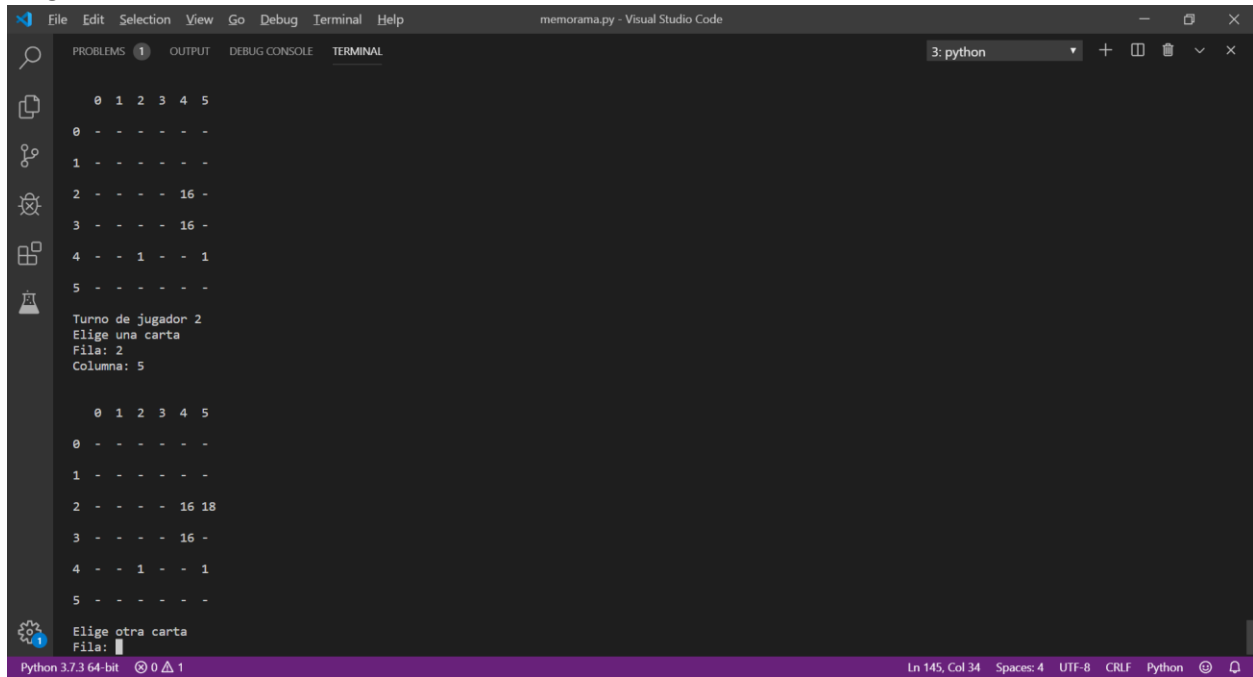
Elige otra carta
Fila: 3
Columna: 4

  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - 16 -
3 - - - - 16 -
4 - - 1 - - 1
5 - - - - -

Acertaste un par!
- - Presiona ENTER para Continuar - -
```

Python 3.7.3 64-bit 0 1 Ln 145, Col 34 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python

...siguiente turno...



```
File Edit Selection View Go Debug Terminal Help memorama.py - Visual Studio Code
3: python
PROBLEMS 1 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

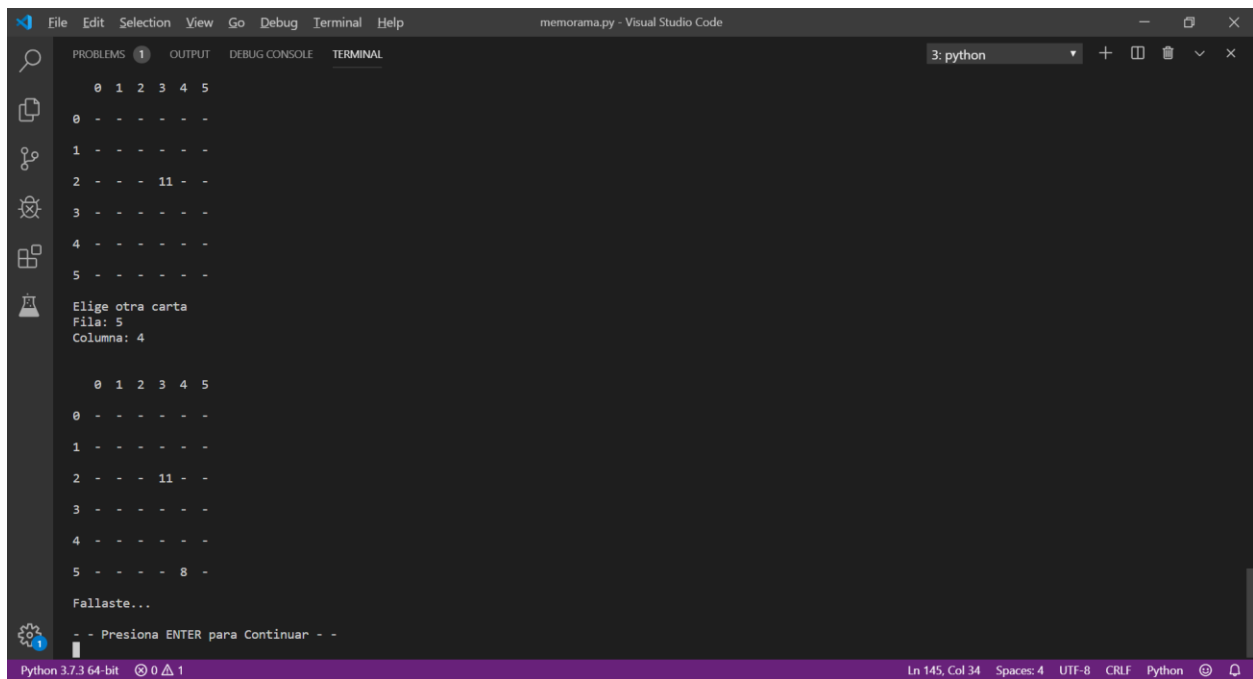
  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - 16 -
3 - - - - 16 -
4 - - 1 - - 1
5 - - - - -

Turno de jugador 2
Elige una carta
Fila: 2
Columna: 5

  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - 16 18
3 - - - - 16 -
4 - - 1 - - 1
5 - - - - -

Elige otra carta
Fila: 
Python 3.7.3 64-bit 0 1 Ln 145, Col 34 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python
```

Par FALLADO:



```
File Edit Selection View Go Debug Terminal Help memorama.py - Visual Studio Code
3: python
PROBLEMS 1 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

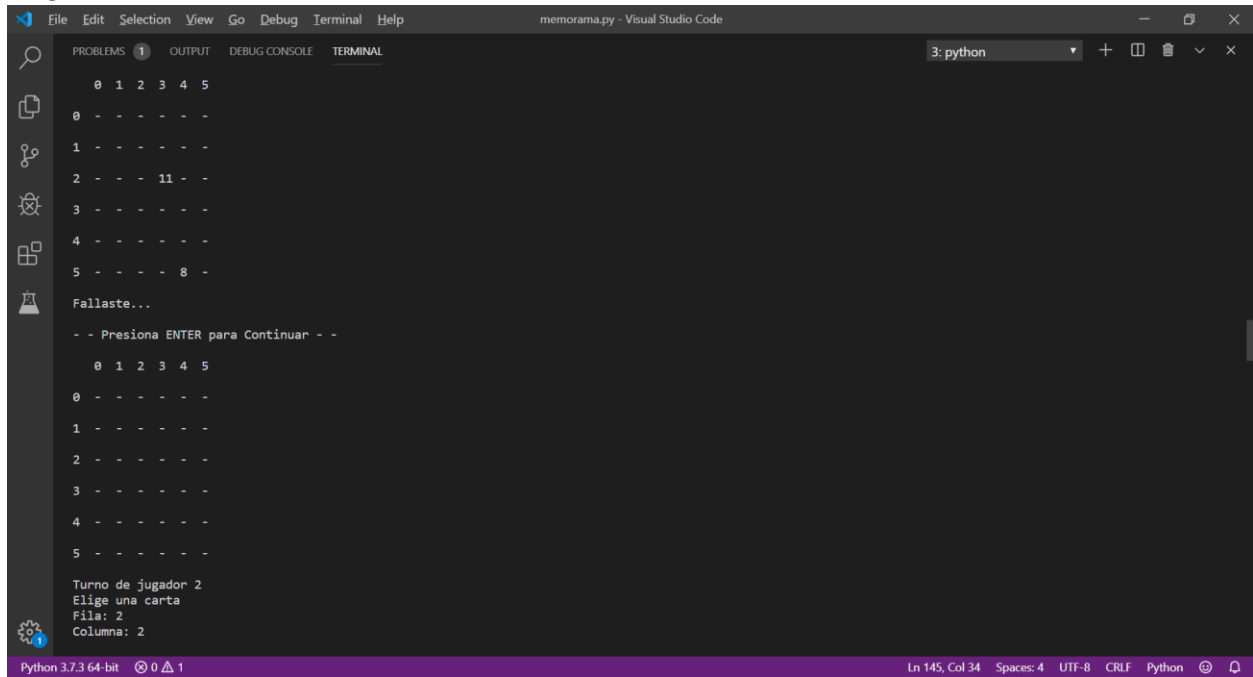
  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - 11 - -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - - -

Elige otra carta
Fila: 5
Columna: 4

  0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - 11 - -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - 8 -

Fallaste...
- - Presiona ENTER para Continuar - -
Python 3.7.3 64-bit 0 1 Ln 145, Col 34 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python
```

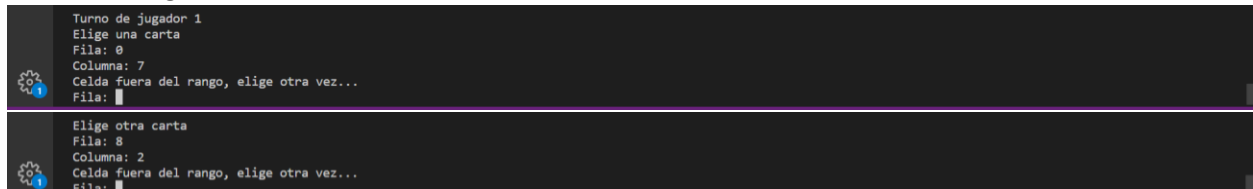
...siguiente turno se voltean las cartas...



```
File Edit Selection View Go Debug Terminal Help memorama.py - Visual Studio Code
PROBLEMS 1 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL 3: python
0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - 11 - -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - - 8 -
Fallaste...
- - Presiona ENTER para Continuar - -
0 1 2 3 4 5
0 - - - - -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - - -
Turno de jugador 2
Elige una carta
Fila: 2
Columna: 2
Python 3.7.3 64-bit 0 1 Ln 145, Col 34 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python
```

ERORRES En Inputs:

Fuera de Rango:



```
Turno de jugador 1
Elige una carta
Fila: 0
Columna: 7
Celda fuera del rango, elige otra vez...
Fila: 
Elige otra carta
Fila: 8
Columna: 2
Celda fuera del rango, elige otra vez...
Fila: 
```

Escribe Letra/Palabra o Nada:



```
Turno de jugador 2
Elige una carta
Fila: 2
Columna: 2
Ingresa un Numero para la fila y un Numero para la columna...
Fila: 
Elige otra carta
Fila: 4
Columna: TRES
Ingresa un Numero para la fila y un Numero para la columna...
Fila: 
Turno de jugador 2
Elige una carta
Fila: 2
Columna: 
Ingresa un Numero para la fila y un Numero para la columna...
Fila: 
```

Celda Ocupada:

```
Turno de jugador 1
Elige una carta
Fila: 0
Columna: 4

  0 1 2 3 4 5
0 - - - - 11 -
1 - - - - -
2 - - - - -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - - -

Elige otra carta
Fila: 0
Columna: 4
Elige OTRA carta que No haya sido volteada
Fila:

Acertaste un par!
- - Presiona ENTER para Continuar - -

  0 1 2 3 4 5
0 - - - - 11 -
1 - - - - -
2 - - - - 11 -
3 - - - - -
4 - - - - -
5 - - - - -

Turno de jugador 2
Elige una carta
Fila: 2
Columna: 4
Elige OTRA carta que No haya sido volteada
Fila:
```

- Para Pruebas de Juego Ganado y Empate se comenta la siguiente línea (`random.shuffle()`):

```
123 fin = 0
124 player = 1
125 score1 = 0
126 score2 = 0
127 varx = ""
128 matriz = [
129     ["0", "1", "2", "3", "4", "5"],
130     ["0", "1", "2", "3", "4", "5"],
131     ["0", "1", "2", "3", "4", "5"],
132     ["0", "1", "2", "3", "4", "5"],
133     ["0", "1", "2", "3", "4", "5"],
134     ["0", "1", "2", "3", "4", "5"]
135 pnt_matriz(matriz, "")
136 cartas = [1,1,2,2,3,3,4,4,5,5,6,6,7,7,8,8,9,9,10,10,11,11,12,12,13,13,14,14,15,15,16,16,17,17,18,18]
137 #rdm.shuffle(cartas)
138 wait = getpass.getpass("- - Presiona ENTER para Continuar - -\n")
139 #Se utiliza getpass para que si el jugador teclea algo no se muestre, y solo avance hasta presionar ENTER
140 while fin != 1:
141     print("Turno de jugador", player)
142     varx, result, matriz = Par_NoPar(varx, matriz, cartas)
143     if result == "Y":
144         print("Acertaste un par!")
145         wait = getpass.getpass("\n- - Presiona ENTER para Continuar - -\n")
146         score1, score2 = score(player, score1, score2)
```

EMPATE (Ambos Jugadores hicieron 9 pares):

```
File Edit Selection View Go Debug Terminal Help memorama.py - Visual Studio Code
PROBLEMS 1 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL 2: Python Debug Consc + - x
Columna: 5
  0 1 2 3 4 5
0 1 1 2 2 3 3
1 4 4 5 5 6 6
2 7 7 8 8 9 9
3 10 10 11 11 12 12
4 13 13 14 14 15 15
5 16 16 17 17 18 18
Acertaste un par!
- - Presiona ENTER para Continuar - -
  0 1 2 3 4 5
0 1 1 2 2 3 3
1 4 4 5 5 6 6
2 7 7 8 8 9 9
3 10 10 11 11 12 12
4 13 13 14 14 15 15
5 16 16 17 17 18 18
Empate...
```

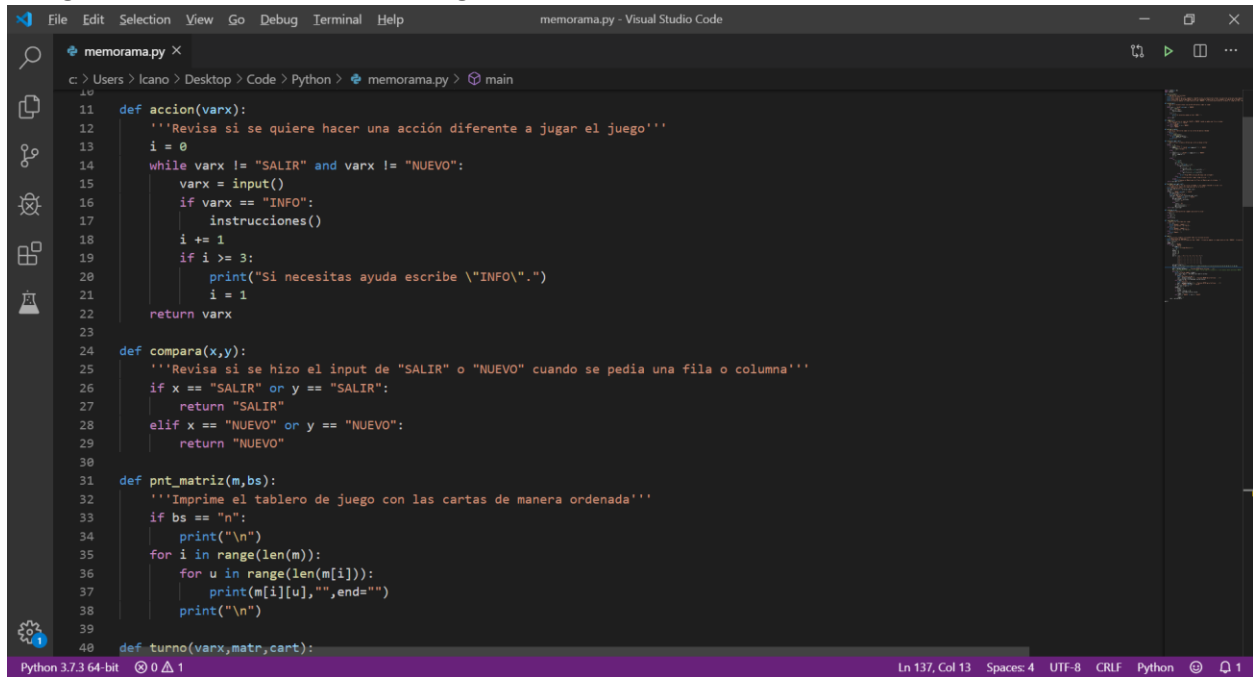
Python 3.7.3 64-bit 0 1 Ln 162, Col 7 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python 1

GANA Un Jugador (Jugador 2 hizo 10 pares, Jugador 1 hizo 8 pares):

```
File Edit Selection View Go Debug Terminal Help memorama.py - Visual Studio Code
PROBLEMS 1 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL 2: Python Debug Consc + - x
  0 1 2 3 4 5
0 1 1 2 2 3 3
1 4 4 5 5 6 6
2 7 7 8 8 9 9
3 10 10 11 11 12 12
4 13 13 14 14 15 15
5 16 16 17 17 18 18
Acertaste un par!
- - Presiona ENTER para Continuar - -
  0 1 2 3 4 5
0 1 1 2 2 3 3
1 4 4 5 5 6 6
2 7 7 8 8 9 9
3 10 10 11 11 12 12
4 13 13 14 14 15 15
5 16 16 17 17 18 18
Ganador: Jugador 2!!!
Puntuacion: 10 Pares
```

Python 3.7.3 64-bit 0 1 Ln 162, Col 7 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python 1

Código escrito con Estándares de Programación:



```
10
11 def accion(varx):
12     '''Revisa si se quiere hacer una acción diferente a jugar el juego'''
13     i = 0
14     while varx != "SALIR" and varx != "NUEVO":
15         varx = input()
16         if varx == "INFO":
17             instrucciones()
18             i += 1
19             if i >= 3:
20                 print("Si necesitas ayuda escribe \"INFO\".")
21                 i = 1
22     return varx
23
24 def compara(x,y):
25     '''Revisa si se hizo el input de "SALIR" o "NUEVO" cuando se pedia una fila o columna'''
26     if x == "SALIR" or y == "SALIR":
27         return "SALIR"
28     elif x == "NUEVO" or y == "NUEVO":
29         return "NUEVO"
30
31 def pnt_matriz(m,bs):
32     '''Imprime el tablero de juego con las cartas de manera ordenada'''
33     if bs == "n":
34         print("\n")
35         for i in range(len(m)):
36             for u in range(len(m[i])):
37                 print(m[i][u],",",end="")
38             print("\n")
39
40 def turno(varx,matr,cart):
```

Python 3.7.3 64-bit 0 1 Ln 137, Col 13 Spaces: 4 UTF-8 CRLF Python 1