

## Tarea 1.

La tarea tiene como objetivo principal que el estudiante se familiarice con los conceptos de interfaces gráficas en los programas computacionales, así como en la interacción con hilos y elementos multimedia. Es importante mencionar que las técnicas que serán utilizadas son la base para el desarrollo de cualquier aplicación que sea gráfica.

### Aspectos operativos

La tarea consiste en implementar un juego que sea similar al **Duck Hunt**, sin embargo, los disparos serán clic del mouse, y en lugar de patos serán bolas. El juego deberá permitir al usuario ingresar su nombre y cantidad de bolas simultáneas que quieren en la pantalla para “dispararle”. La idea fundamental del juego es que se tenga cierta cantidad de bolas en la pantalla moviéndose de manera aleatoria con el fin de que el usuario dé clic encima de la bola, en este momento se debe de hacer una animación y un sonido de disparo. La bola se elimina cuando se acierta encima de ella, el jugador pasará de nivel (las bolas se mueven más rápido) cuando ya haya acertado en todas las bolas. Habrá al menos tres niveles de dificultad y el jugador pierde si falla dos veces.

El juego debe ser motivante para el jugador, por lo que debe contar con música de fondo para que el jugador se sienta ameno. Una vez que el jugador gane los tres niveles de dificultad, el juego deberá felicitar al jugador con una animación inigualable.

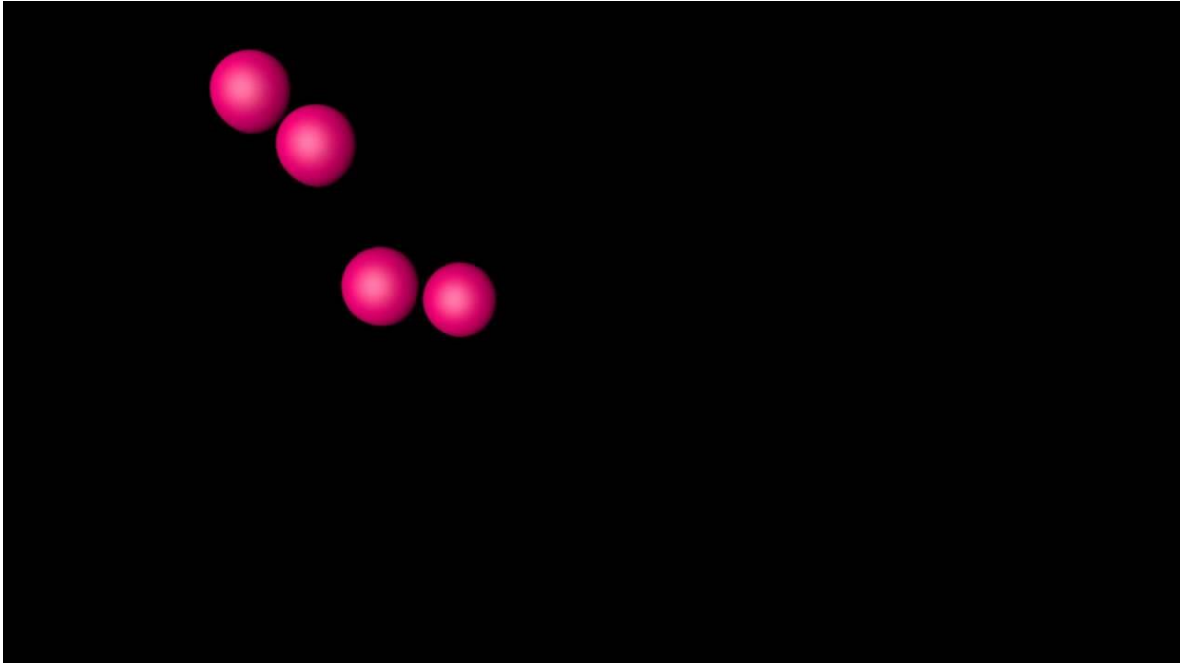
#### 1. Aspectos administrativos.

La tarea se debe realizar de forma individual y utilizando la biblioteca de Tkinter o pygame, las cuales son usadas para interfaces en Python. La fecha de entrega de dicha tarea es 31 de mayo 23:55. La defensa de la tarea se debe de hacer en la computadora de cada estudiante, en caso de que no se pueda debe indicar la versión de Python.

## Evaluación

Ingresar Datos	5
Niveles de dificultad	15
Movimiento de bolas fluido	15
“Disparos a las bolas”	5
Diseño de interfaz (elegante)	10
Sonido	10
Animaciones	10
Integración de todas las funciones	25
Presentación	5
<b>Total</b>	<b>100</b>

Tarea programada 2.  
Taller de Programación  
Tecnológico de Costa Rica



Ejemplo