

Introducción a la programación con Python

Proyecto

Alexis Rodríguez

Marcel Morán C

Proyecto

- Desarrollo de un video juego usando python
- Grupos de 3 personas
 - Pueden elegir sus compañeros de grupo
- La calificación es sobre 100 puntos, 20 puntos por cada una de las siguientes categorías:
 - **Planificación**
 - Conceptos fundamentales
 - POO
 - Trabajo en equipo
 - Dificultad

Proyecto

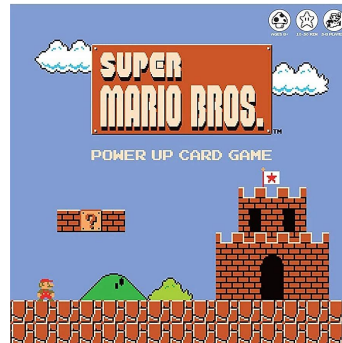
- Desde el Lunes 20 hasta Miércoles 29 de Noviembre
- Desarrollo de un video juego usando python

Proyecto

- Desde el Lunes 20 hasta Miércoles 29 de Noviembre
- Desarrollo de un video juego usando python
- Presentacion (Turno aleatorio)
- Entrega de notas 04 de Diciembre

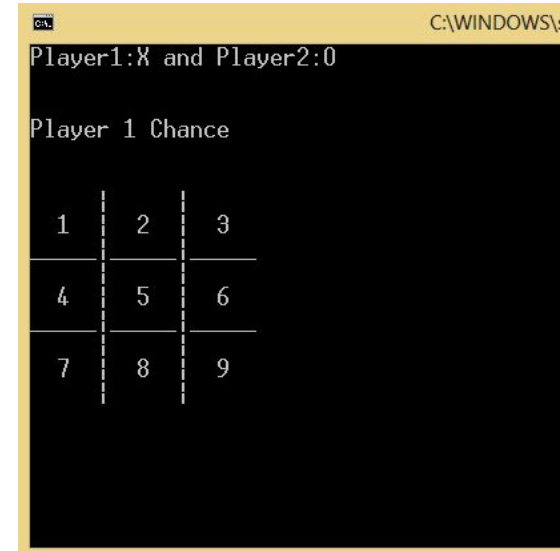
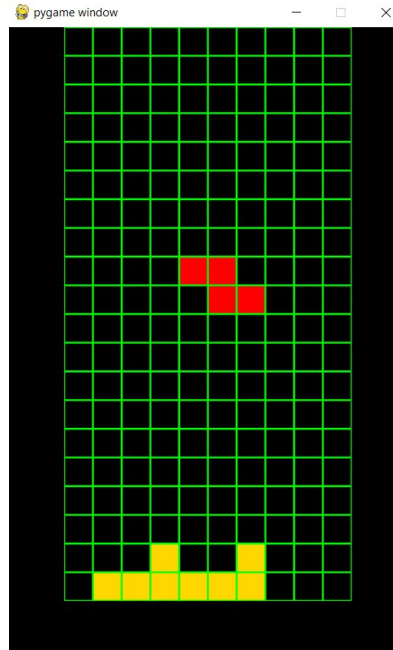
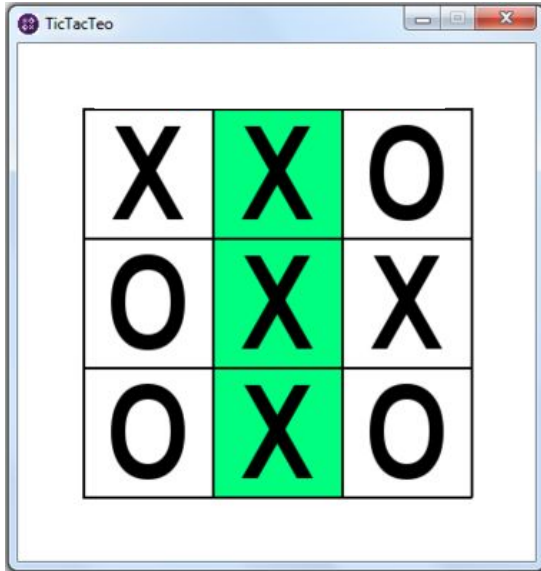
Proyecto

- ¿Qué estamos esperando?



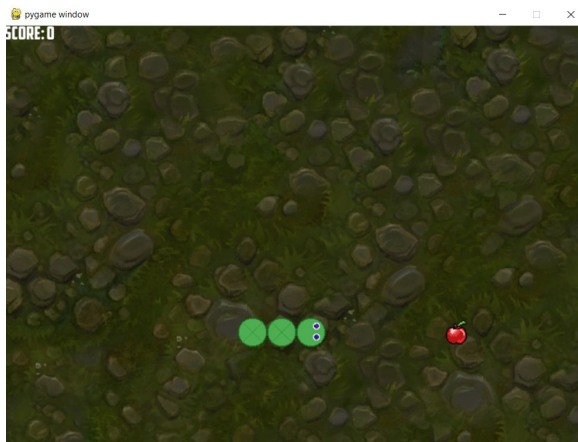
Proyecto

- ¿Qué estamos esperando?



Proyecto

- ¿Qué estamos esperando?



```
C:\Windows\System32\cmd.exe - python3 main.py

D:\primerproyecto\proyecto>python3 main.py
*****
*****Piedra, Papel o Tijera*****
*****
*****

Seleccione una de las tres opciones:
(debe escribir el número correspondiente: 1, 2 o 3)
1. Piedra
2. Papel
3. Tijera
1

Tu elección fue: Piedra
Esperando a que el computador elija....
La elección del ordenador fue: Piedra
Comparando resultados .....
EMPATASTE esta ronda
*****

Seleccione una de las tres opciones:
(debe escribir el número correspondiente: 1, 2 o 3)
1. Piedra
2. Papel
3. Tijera
2
```

Planificación - Esquema

- Descripción del juego
- Propósito del juego
- ¿Cómo se juega?
- Diseño del código
- Aspectos adicionales
- Otras cosas
- División y planificación de tiempo
- **Fecha límite: 23/11/2023**

Grupo 0: Alexis Rodríguez, Marcel Moran

Título: Tetris

1. Descripción del juego

El juego se juega en un canvas en el cual debemos encajar figuras geométricas compuestas de cuadrados unidos de forma ortogonal para formar una fila o filas, estas figuras caen desde el tope del canvas y se detienen cuando chocan con la parte baja del canvas o chocan con otras piezas, el jugador puede rotar la pieza en 90 o -90 grados, las piezas que caen del canvas son aleatorias y por tanto el jugador no puede saber exactamente qué pieza le tocará jugar, normalmente el jugador toca la parte baja del canvas.

2. Propósito del juego:

El usuario debe tratar de conseguir la mayor cantidad de puntos. Cada vez que el usuario consiga completar una fila al pie del canvas del juego toda la fila desaparecerá y eso le otorgará al jugador 10 puntos adicionales. Si varias filas se destruyen al mismo tiempo el usuario recibe 10 puntos por cada fila que destruyó.

3. ¿Cómo se juega?

El usuario puede mover las piezas con las flechas izquierda y derecha, con la flecha hacia abajo la pieza caerá inmediatamente a la base. Las piezas pueden rotar presionando el botón numérico 0, el juego puede ser pausado con la tecla X.

División y planificación de tiempo

Número de horas esperadas: 16 horas

Alexis	Marcel	Día
Planificacion	Planificacion	Miércoles
Aprender acerca de pygame	Aprender acerca de pygame	Jueves
Desarrollo de Celda	Desarrollo de Juego	Viernes
Desarrollo de Contenedor	Desarrollo de Player	Lunes
Integracion	Integracion	Martes

Alexis	Marcel	Día
Integracion	Integracion	Miercoles
Depuracion	Depuracion	Jueves
Preparar presentación	Preparar presentación	Viernes
Presentacion	Presentacion	Lunes
		Martes

¡Gracias por venir!

