

Desafío Preguntados

Preguntados es una franquicia de entretenimiento de plataformas y una de las marcas más exitosas de la división de Gaming de Etermax.

Preguntados es principalmente un juego de preguntas y respuestas de Cultura General tipo trivia. Digamos que este es el apartado en el que cabrían cuestiones de todo tipo. Si sabés datos históricos, orígenes de comidas, literatura y curiosidades de todo tipo, lograrás una buena puntuación.



Recientemente Etermax ha decidido desarrollar el juego en Python, y para acceder a las entrevistas es necesario completar el siguiente desafío.



La empresa compartió con todos los participantes información que está compuesta por un grupo de preguntas y respuestas. Semana a semana enviará una lista con los nuevos requerimientos. Quienes superen todas éstas etapas podrán acceder a una entrevista con el director de la compañía.

Set de datos

La información a ser analizada se encuentra en el archivo `datos.py`, por tratarse de una lista, bastará con incluir dicho archivo en el proyecto de la siguiente manera:

```
from datos import lista
```

Formato de los datos recibidos

```
lista =  
[  
    {  
        "pregunta": "¿Cuál es la moneda de México? ",  
        "a": "Peso",  
        "b": "Dolar",  
        "c": "Euro",  
        "correcta": "a"  
    },  
    {  
        "pregunta": "¿De qué color es la bandera de Japón? ",  
        "a": "Azul y Amarilla",  
        "b": "Blanca y Roja",  
        "c": "Celeste y Blanca",  
        "correcta": "b"  
    }  
]
```

Desafío:

- A. Analizar detenidamente el set de datos (puede agregarle más preguntas si así lo desea).
- B. Crear una pantalla de inicio, con 3 (tres) botones, “Jugar”, “Ver Puntajes”, “Salir”, la misma deberá tener alguna imagen cubriendo completamente el fondo y tener un sonido de fondo. Al apretar el botón jugar se iniciará el juego.
Opcional: Agregar un botón para activar/desactivar el sonido de fondo.
- C. Crear 2 botones uno con la etiqueta “Pregunta”, otro con la etiqueta “Reiniciar”
- D. Imprimir el Puntaje: 000 donde se va a ir acumulando el puntaje de las respuestas correctas. Cada respuesta correcta suma 10 puntos.
- E. Al hacer clic en el botón “Pregunta” debe mostrar las preguntas comenzando por la primera y las tres opciones, cada clic en este botón pasa a la siguiente pregunta.
- F. Al hacer clic en una de las tres palabras que representa una de las tres opciones, si es correcta, debe sumar el puntaje, reproducir un sonido de respuesta correcta y dejar de mostrar las otras opciones.
- G. Solo tiene 2 intentos para acertar la respuesta correcta y sumar puntos, si agotó ambos intentos, deja de mostrar las opciones y no suma puntos. Al elegir una respuesta incorrecta se reproducirá un sonido indicando el error y se ocultará esa opción, obligando al usuario a elegir una de las dos restantes.
- H. Al hacer clic en el botón “Reiniciar” debe mostrar las preguntas comenzando por la primera y las tres opciones, cada clic pasa a la siguiente pregunta. También debe reiniciar el puntaje.
- I. Una vez terminado el juego se deberá pedirle el nombre al usuario, guardar ese nombre con su puntaje en un archivo, y volver a la pantalla de inicio.
- J. Al ingresar a la pantalla “Ver Puntajes”, se deberá mostrar los 3 (tres) mejores puntajes ordenados de mayor a menor, junto con sus nombres de usuario correspondientes. Debe haber un botón para volver al menú principal.

NOTAS:

- Tienen total libertad para utilizar los sonidos, imágenes, y animaciones (opcional) alusivas, donde corresponda.
- El formato del archivo que se debe crear para guardar los puntajes debe ser TXT, CSV o JSON.
- Se deben definir y utilizar funciones, y las mismas deben estar documentadas e importadas desde otro archivo (biblioteca).

Ejemplo básico de la pantalla de juego:

