



Instituto Superior Politécnico de Córdoba

Carrera: Tecnicatura Superior en Ciencia de Datos e Inteligencia Artificial - 2020

Materia: Programación I

Actividad: Desarrollo de un proyecto

Alumnos: Maximiliano Camargo, Irene Turco (grupo 8)

Fecha: 18/12/2020

Objetivo:

Diseño de un juego en el que se demuestren los conocimientos adquiridos durante la cursada.

Fundamentación:

Los juegos son una opción didáctica, son herramientas de aprendizaje sumamente valiosas sobre todo para quienes no tenemos conocimientos previos de programación, es por ello que elegimos esta opción a la de desarrollar algoritmos matemáticos y fórmulas.

Base teórica:

La bibliografía que utilizamos es la que los docentes nos proporcionaron en las clases y Netacad INET-CISCO, Fundamentos de Programación en Python.

Características:

El juego se diseñó en Python, con el entorno de desarrollo Spyder, específico para este lenguaje de programación.

Los conceptos que pudimos aplicar en este juego son:

- Ciclos repetitivos
- Condicionales
- Banderas
- Validación de datos

-Librería random

La programación del juego se estructuró de la siguiente manera:

librería, variables, título, entrada de datos, procesos y salida.

Descripción del juego: “El juego del número secreto”

Consiste en que el programa tiene un número guardado, que es el número a descubrir, el usuario no lo conoce y tiene que adivinarlo.

El usuario definirá el límite derecho Y la cantidad de intentos posibles.

Si descubre el número secreto dentro del número de intentos establecidos ganará, y podrá ver en la pantalla que le indica que así lo hizo y en cuantos intentos.

Si no logra descubrir el número secreto, podrá ver en pantalla que le indica que se terminaron los intentos y se revela el número secreto.

Acceso:

https://github.com/maxicamargo/ISPC_Tecnicatura.git