

Materia:	Programación I		
Nivel:	1º Cuatrimestre		
Tipo de Examen:	Segundo Parcial		
Apellido ⁽¹⁾ :		Fecha:	
Nombre/s ⁽¹⁾ :		Docente a cargo ⁽²⁾ :	
División ⁽¹⁾ :		Nota ⁽²⁾ :	
DNI ⁽¹⁾ :		Firma ⁽²⁾ :	

(1) Campos a completar solo por el estudiante en caso de imprimir este enunciado en papel.

(2) Campos a completar solo por el docente en caso de imprimir este enunciado en papel.

Truco

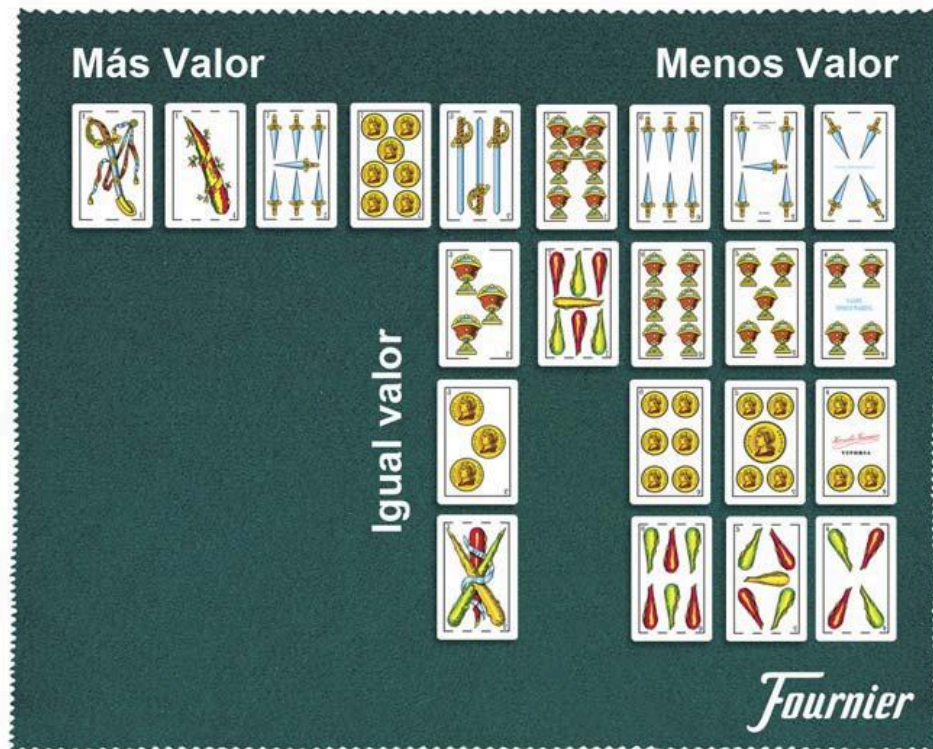


Sobre el juego:

El truco es un juego de cartas españolas que puede jugarse en distintos formatos. Para este trabajo práctico deberán programar una versión del juego de dos jugadores, un jugador contra la máquina. Deberán implementar lo necesario para jugar partidas a 15 o 30 puntos, teniendo en cuenta el envío y el truco en todas sus variantes. En cada partida, se debe registrar el nombre del jugador y al finalizar la misma, el resultado debe impactar en el puntaje histórico registrado con ese nombre.

Debe existir la posibilidad de elegir a qué tipo de jugador se va a enfrentar, las opciones son dos: un jugador que juega todas sus cartas aleatoriamente y que siempre que tiene envío (dos cartas del mismo palo) lo canta o acepta si le cantan, y si tiene más de 30 puntos canta falta envío; o un jugador que si juega primero juega siempre su carta más alta y si juega segundo y tiene carta para empardar o ganar la mano jugará esa carta, caso contrario jugará la más baja, con respecto al envío lo canta o acepta solo cuando tiene más de 27 puntos.

Referencia:



<https://crearjuegos.ar/imprimi-y-juga/ver/EI%20Truco/descargar-reglamento-completo>

Condiciones de **Aprobación No Directa (AND):**

Para lograr nota 4, deberán desarrollar la lógica del juego en consola. La interacción con el usuario debe ser prolija.

Contenidos que se deben aplicar obligatoriamente:

- Manejo avanzado de TDA: listas, diccionarios, sets y tuplas.
- Manejo de strings.
- Lectura y escritura de archivos de texto (txt, csv).
- Funciones: teniendo en cuenta el paradigma funcional.

Pueden aplicar cualquier concepto visto hasta el primer parcial. Por ejemplo ordenamiento, funciones recursivas, etc. El código debe ser prolijo y se debe aplicar el concepto DRY (Don't Repeat Yourself).

Condiciones de Aprobación Directa (AD)

Para obtener una nota igual o superior a 6, deberán aplicar los siguientes contenidos:

- Pygame:

- Ciclo de vida del juego.
- Configuraciones.
- Posicionamiento en la pantalla.
- Imágenes.
- Superficies y rectángulos.
- Movimientos.
- Sonidos.
- Eventos.
- Colisiones.