

Modelado y Programación

Proyecto 1 - Python

8 de septiembre de 2017

Para este proyecto deberás programar un memorama de 4x4 en python
Este memorama tendrá como dibujitos elementos unicode (se agrega archivo con algunos ejemplos)
Tu programa al ejecutarse deberá mostrar un menú con las siguientes opciones:

- Registrar jugador
- Iniciar sesión

La primera opción solicitará un nombre de usuario (nunca debe haber usuarios con el mismo login), contraseña y confirmación de contraseña. En caso de haber un jugador con el mismo login o que las contraseñas no coincidan, se deberá informar del error.

La segunda opción solicitará nombre de usuario y contraseña, estos datos deben ser correctos, en caso de no ser así, se deberá imprimir un mensaje en pantalla informando el error.

Cada jugador al ingresar correctamente tendrá el siguiente menú:

- Jugar
- Ver estadísticas
- Borrar historial

La primera opción iniciará un juego de memorama normal

La segunda opción mostrará el número total de veces que ha jugado el usuario, así como el número de partidas ganadas y el número de partidas perdidas.

La tercera opción restablecerá a 0 los datos de las estadísticas.

Considera que:

Tu programa debe ser persistente, al ejecutarse deberá cargar los datos de los jugadores que ya se hayan registrado antes y sus respectivas estadísticas de juego.

Un jugador tiene como máximo tres oportunidades de equivocarse adivinando las cartas del memorama.

Para este proyecto sólo debes usar python, integra todos los elementos que consideres necesarios: clases, programación imperativa, persistencia de datos, etc.

Fecha de entrega: 22 de septiembre de 2017 antes de medianoche al correo de los tres ayudantes.