

JUEGOS DE PALABRAS

OBJETIVO

El objetivo del trabajo práctico consiste en construir una aplicación Python que ofrezca la posibilidad de participar en juegos de palabras.

La aplicación deberá estructurarse mediante clases, funciones, estructuras de datos y demás elementos necesarios, contando con una interfaz práctica y atractiva.

Cada grupo podrá incorporar funcionalidades adicionales a las que se especifican a continuación, para mejorar las características de los juegos o su presentación.

ESPECIFICACIONES

La aplicación deberá estar en condiciones de ejecutar los siguientes juegos:

1. **LETRAS.**
2. **LEXIRETO.**

Las características, reglas y apariencia básica de cada uno de estos juegos estarán definidas por los modelos referenciales accesibles en los siguientes sitios:

1. <https://www.abc.com.py/juegos/es/letras>
2. <https://www.abc.com.py/juegos/es/lexireto>

Para dar soporte a estos juegos la aplicación deberá contar con un diccionario conteniendo al menos 5000 palabras frecuentes del idioma español, el cual se usará para configurar cada inicio de un juego. El inicio de cada nueva partida deberá definirse mediante métodos aleatorios que seleccionen palabras del diccionario que reúnan las condiciones adecuadas.

Para utilizar los juegos los usuarios deben estar habilitados mediante un identificador y una contraseña. Siempre deberá estar disponible, a solicitud del usuario, la información sobre las reglas y el objetivo de cada juego.

Durante una partida, la aplicación deberá mostrar en un lugar visible el tiempo transcurrido desde que se inició la misma, en minutos y segundos. El usuario podrá decidir suspender el juego, en cuyo caso se almacenará toda la información requerida para retomar la partida en el futuro; o podrá decidir darla por terminada, aunque no haya logrado concluir el juego.

Al ingresar y seleccionar un juego, un usuario podrá elegir si desea continuar a partir de su última partida suspendida (si existiese) o iniciar una nueva partida.

COMPONENTES DEL TRABAJO

El trabajo constará de las siguientes partes:

1. Diseño de interfaz de usuario: Deberá diseñar la interfaz mediante la cual el usuario interactuará con la aplicación (Menú, Pantallas de operación, etc.), de forma que su uso resulte sencillo, práctico y atractivo.
2. Diseño de funciones y estructuras de datos: Deberán diseñarse las funciones y estructuras de datos adecuadas para la programación de la aplicación. De ser necesario, se definirán clases para una mejor organización.

3. Construcción de la Aplicación: consistente en la programación de la aplicación utilizando el lenguaje Python, incorporando los elementos diseñados al efecto.

Tomando en cuenta las habilidades que se espera desarrollar en los participantes de esta experiencia, se permitirá para el desarrollo el uso del lenguaje Python nativo y la librería standard. El uso de cualquier otra librería estará sujeto a la aprobación previa de los profesores.

CONSULTAS Y TUTORÍA

Se utilizará el aula virtual para realizar consultas y recibir información por parte de los profesores. Las respuestas a consultas de un grupo serán válidas para todos los demás grupos.

Los días viernes, a partir de las 14:15, se realizarán sesiones de tutoría para los grupos interesados.

PROCEDIMIENTO DE ENTREGA Y EVALUACIÓN

La evaluación del trabajo se realizará mediante la revisión de la documentación elaborada y una prueba de funcionamiento de la aplicación durante la cual los profesores podrán constatar su operación y solicitar aclaraciones del funcionamiento sobre el programa fuente a cualquier integrante del grupo.

La documentación del trabajo incluirá:

- 1- Un documento electrónico en formato PDF, con hojas de tamaño A4 y tipografía Arial 11 puntos.

Este documento constará de las siguientes secciones:

- Una carátula con los siguientes datos: Carrera, Semestre, Materia, Año, Identificación del Grupo y Lista de integrantes (1 página)
 - Una sección de diseño, presentando los elementos definidos durante dicha etapa y fundamentando las decisiones adoptadas. (máximo 4 páginas)
 - Un breve manual de uso de la aplicación orientado a sus usuarios. (máximo 6 páginas)
- 2- El código fuente de la aplicación, que deberá entregarse en un archivo con formato “.py” listo para poder ser ejecutado.

Los factores que se tendrán en cuenta para calificar el trabajo son:

- Correcto funcionamiento de todas las opciones (50 puntos).
- Calidad de la Interfaz de usuario, comprobando su facilidad de uso (15 puntos)
- Calidad de la documentación exigida (10 puntos)
- Calidad del programa fuente, en cuanto a su facilidad de lectura e interpretación, incluyendo el uso adecuado de funciones, estructuras de datos de datos y comentarios explicativos del funcionamiento. (15 puntos)
- Elementos innovadores o adicionales agregados al trabajo por propia iniciativa de los integrantes del grupo. (10 puntos)

Fecha de entrega: **Jueves 05/06/2025**

Horario de inscripción para presentación: **14:00 – 14:30 hs.**

Horario de presentaciones: **14:30 hs – 17:30 hs**

La evaluación se realizará en la fecha y hora acordadas. No se permitirán postergaciones para la fecha de entrega programada. Los grupos que desean realizar la entrega deberán registrarse en la planilla habilitada al efecto dentro del horario de inscripción indicado.

Cada grupo podrá tener hasta **5** alumnos y la nota resultante de la evaluación se aplicará a todos los integrantes. Los alumnos que no se presenten a la entrega correspondiente a su grupo, llevarán ausente en la evaluación.