

Proyecto del Día 4

A medida que aprendemos a programar, también se incrementa la cantidad de problemas a los que somos capaces de encontrarle solución gracias al código. Y esto implica que entonces nuestros desafíos van a ser cada vez más elevados.

Ya sabes usar operadores de comparación, operadores lógicos, hacer control de flujo, hacer loops, conoces declaraciones muy útiles como random, zip, rango y muchas más. Entonces, ya estás en condiciones de subir de nivel y que te pida que programes algo un poco más complicado de lo que hemos hecho hasta ahora. Y hoy vas a crear por primera vez un juego completamente funcional, con el que podrás divertirte tú mismo un rato.

La consigna es esta: el programa le va a preguntar al usuario su nombre, y luego le va a decir algo así como “Bueno, Juan, he pensado un número entre 1 y 100, y tienes solo ocho intentos para adivinar cuál crees que es el número”. Entonces, en cada intento el jugador dirá un número y el programa puede responder cuatro cosas distintas:

- Si el número que dijo el usuario es menor a 1 o superior a 100, le va a decir que ha elegido un número que no está permitido.
- Si el número que ha elegido el usuario es menor al que ha pensado el programa, le va a decir que su respuesta es incorrecta y que ha elegido un número menor al número secreto.
- Si el usuario eligió un número mayor al número secreto, también se lo hará saber de la misma manera.
- Y si el usuario acertó el número secreto, se le va a informar que ha ganado y cuántos intentos le ha tomado.

Si el usuario no ha acertado en este primer intento, se le va a volver a pedir que elija otro número. Y así hasta que gane o hasta que se agoten los ocho intentos.

¿Te animas? Claro que sí.

Y te recuerdo lo mismo que siempre. Lo importante es que aceptes el desafío. Que te pases un buen rato intentándolo y puedes lograrlo o no, pero no dejes de darle vueltas al problema. Cuando quieras, puedes pasar a la lección siguiente con la solución. Yo voy a estar ahí intentando resolverlo a mi manera, para mostrarte cómo lo haría yo.

Pon buena música, una bebida caliente o fresca, un rincón tranquilo y a programar.