

SITUACIÓ D'APRENTATGE					
IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Juguem al joc del Penjat			
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	PSIX I	NIVELL	Batxillerat	7 sessions ¹
	DESCRIPCIÓ	<p>Com ja sabem una bona manera de captar l'atenció de l'alumnat al món de la programació és mitjançant els jocs. En aquesta situació d'aprenentatge es pretén bé iniciar al món de la programació a l'alumnat neòfit en la matèria, bé donar continuïtat a l'alumnat més experimentat.</p> <p>Plantejarem el joc, decidirem els passos necessaris per programar-lo i finalment l'executarem. La finalitat és traduir el joc a un llenguatge de programació, en aquest cas Python. Però previ a la traducció del joc a Python aprendrem les estructures bàsiques de la programació estructurada: constants, variables, condicionals (simples, dobles i múltiples), bucles (<i>while</i>, <i>do while</i>, <i>for</i>) i funcions. A continuació dibuixarem un ordinograma amb la solució del joc. Seguidament el passarem a pseudocodi per acabar traduint-lo al llenguatge de programació Python.</p>			
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTÍCIA, NECESSITAT, ...	<p>Programar en Python el popular joc del Penjat. Aquell en el què es pensa una paraula d'una temàtica en concret i de longitud coneguda i van dient-se lletres, les quals s'escriuran o es faran visibles si apareixen en la paraula pensada, fins que s'endevine. El nombre de lletres que van dient-se està limitat a la figura del penjat.</p> <p>Com a possibles reptes del joc:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Triar la temàtica de la paraula d'entre 3 o 4 temàtiques. • Utilitzar dibuixos per controlar i visualitzar el nombre de lletres que ens falten per arribar al màxim permeses. <p>Per finalitzar la situació d'aprenentatge, compararem la nostra solució amb la obtinguda en diferents Intel·ligències Artificials (AI Chat, Nova).</p>			
PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Joc programat amb Python, executable, sense errors i amb possibilitat de jugar més partides sense necessitat d'executar de nou el joc. És dir, que ens pregunte si volem jugar una altra partida abans d'acabar el programa. • Vídeo del joc i infografia amb les instruccions del joc. 				

1 1 sessió té una duració de 55 minuts (55').



	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSIC I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
CONCRECIÓ CURRICULAR	<input type="checkbox"/> CLL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM / CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	➤ CE1. Analitzar problemes de diferents contextos i tipus i afrontar la seua resolució mitjançant el desenvolupament de programari, aplicant el pensament computacional. ➤ CE5. Exercir una ciutadania crítica, responsable i solidària enfront dels principals reptes d'una societat digitalitzada.	1.1	Analitzar problemes de diferents contextos i tipus mitjançant l'abstracció i modelització de la realitat.	<ul style="list-style-type: none"> • Representació de problemes mitjançant el modelatge de la realitat. • Abstracció, seqüenciació, algorítmica. Detecció i generalització de patrons. • Identificació dels elements d'un programa informàtic. Constans i variables, tipus i estructures de dades, operacions, operadors i conversions, expressions, estructures de control, funcions i procediments. • Fases de vida d'una aplicació: anàlisi, codificació, proves, documentació, explotació i manteniment, entre altres. • Eines de depuració i validació de programari. • Importància de la computació en el desenvolupament igualitari de la societat. Biaixos en els algorismes.
			1.2	Resoldre problemes de complexitat mitjana, aplicant el pensament computacional de forma guiada.	
			1.4	Aplicar i respectar els drets d'autoria, llicències de drets i explotació durant la creació de programari.	
			5.1	Buscar i seleccionar informació tècnica a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant la seua veracitat i fer ús de les eines de l'entorn personal d'aprenentatge.	
			5.4	Identificar les aportacions de la informàtica al llarg de la història, valorar les seues implicacions ètiques i ecosocials per a exercir una ciutadania digital crítica que promoga el desenvolupament d'una societat igualitària.	

CCL: Competència en comunicació lingüística	CP: Competència plurilingüe	STEM: Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria	CD: Competència digital
CPSAA: Competència personal, social i d'aprendre a aprendre	CC: Competència ciutadana	CCEC: Competència en consciència i expressió cultural	CE: Competència emprenedora



ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 1 / TASCA 1					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.	
Nom: Estructures bàsiques de la programació estructurada		Duració: 1 sessió				
<p>Explicació de les estructures bàsiques necessàries per desenvolupar el joc (30'): Definició de variables i llistes, funcions definides pel sistema (per exemple la funció <i>len(expressió)</i> la qual ens torna la longitud de la cadena <i>expressió</i>, <i>range(arguments)</i>, <i>print()</i>, estructures condicionals (en aquest cas <i>if else</i>), bucles (<i>while i for</i>).</p> <p>Relació d'exercis pràctics (25'). Treballarem i resoldrem una sèrie d'exercis pràctics per consolidar els coneixements que s'han après en l'explicació anterior.</p>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVUACIÓ	AVUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO <i>Lliurex</i> : Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla.	1.1 1.2 1.4 5.1	Lliurament de pràctiques (80%). Control sobre estructures bàsiques de la programació estructurada amb retroalimentació a l'alumnat (20%).		
Individual.	Aula informàtica Connexió Internet Projector Portàtils reserva Microsoft 365 Aules	Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.				



ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 2 / TASCA 2						
Nom: Ordinogrames			Duració: 1 sessió		<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional 	
Explicació dels elements o símbols d'un ordinograma (15'): inici, fi, condició, subprograma, connectors, entrada, eixida. Exemples i exercicis (20'). Realització de l'ordinograma del joc(20').						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO <i>Lliurex</i> : Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla. Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.	1.1 1.2 1.4 5.1	Lliurament de pràctiques (60%). Control d'ordinogrames (20%). Realització de l'ordinograma del joc (20%). Retroalimentació a l'alumnat.	<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.	
Individual.	Aula informàtica Connexió Internet Projector Portàtils reserva Aules Programari: Pseint, Dia Microsoft 365 OnDrive				<input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.	
<input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.						
<input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.						
<input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.						
<input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.						



ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 3 / TASCA 3					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.	
Nom: Pseudocodi		Duració: 1 sessió				
Explicació de l'estructura d'un pseudocodi (5'): inici, algoritme, fi algoritme. Explicació dels elements d'un pseudocodi (10'): d'entrada, d'eixida, d'assignació, definició del tipus de dades (<i>int, float, etc.</i>), instruccions condicionals i iteratives. Els exemples i exercicis realitzats en l'activitat 2 els passarem a pseudocodi (20'). Pseudocodi del joc atenent a l'ordinograma de l'activitat 2 (20').						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO <i>Lliurex</i> : Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla.	1.1 1.2 1.4 5.1	Lliurament de pràctiques (60%). Realització del pseudocodi del joc (40%). Retroalimentació a l'alumnat.		
Individual.	Aula informàtica Connexió Internet Projector Portàtils reserva Microsoft 365 OnDrive Programari Pseint	Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.				



ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 4 / TASCA 4					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional
Nom: Programació Python.		Duració: 2 sessions			
Traducció de les estructures bàsiques de programació vistes en la tasca 1 a Python (20'). Traducció dels pseudocodis realitzat en la tasca 3 (exemples i exercicis) a Python (35'). Traducció del pseudocodi del joc a Python (1 sessió). Prova i execució del programa. Important la realització dels reptes.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO <i>Lliurex</i> : Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla.	1.1 1.2 1.4 5.1	Treball de l'alumnat (60%) Control de programació (20%). Programació del joc del Penjat amb els reptes plantejats (20%).	
Individual.	Aula informàtica Connexió Internet Projector Portàtils reserva Microsoft 365 OnDrive Programari Geany (amb entorn IDLE de Python instal·lat) Web: <ul style="list-style-type: none"> • Trinket → https://trinket.io/python3 • OnlineGBD → https://www.onlinegdb.com/ 	Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.			



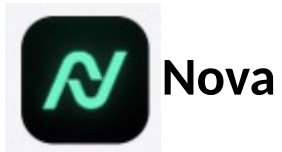
ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 5 / TASCA 5					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional 	
Nom: Comparació amb IA			Duració: 1 sessió			
Realitzar el joc del Penjat utilitzat dues intel·ligències artificials, executar el joc i comparar els resultats amb el joc programat per l'alumnat. Què podem comparar: funcions utilitzades, constants, variables, extensió del joc, execució del programa, etc.						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ		<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO <i>Lliurex</i> : Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla.	1.1 1.2 1.4 5.1 5.4	Treball de l'alumnat (60%) Valoració de la pregunta més exacta (<i>prompt</i>) a la IA per a la resolució del joc (20%). Coavaluació entre l'alumnat del grup mitjançant una enquesta (20%).		
Individual.	Aula informàtica Connexió Internet Projector Portàtils reserva Impressora Microsoft 365 (<i>Sway</i>) <i>OnDrive</i> Programari de <i>Lliurex</i> <i>LibreOffice</i> (Presentacions) Programari intel·ligències artificials: Nova, AI Chat.	Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.				



ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 6 / TASCA 6					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.	
Nom: Difusió del treball final.			Duració: 1 sessió			
<p>La classe es dividirà en quatre grups. Un grup enregistrarà un vídeo amb l'execució d'un parell de partides amb distints resultats (guanyar i perdre la partida) i es difondrà per la pantalla de televisió que hi ha a l'entrada del centre perquè tothom el veja. El joc que s'ha d'enregistrar serà elegit per l'alumnat de la classe. Els altres 3 grups realitzaran sengles infografies amb les instruccions del joc. Les infografies es difondran per les distintes plantes de l'edifici del centre.</p>					<input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.	
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO <i>Lliurex</i> : Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla.	1.4 5.4	Treball de l'alumnat (60%) Coavaluació: (infografies) <ul style="list-style-type: none"> • Enquesta entre l'alumnat de la classe (20%). • Enquesta voluntària entre l'alumnat del centre que no ha participat en l'activitat (20%). 		
Grupal. L'alumnat es dividirà en 4 grups. Un grup enregistrarà un vídeo del joc i els altres grups realitzaran una infografia cadascú amb les instruccions del joc. Cada grup tindrà un/a representant o portaveu.	Aula informàtica Connexió Internet Projector Televisió Dispositiu d'emmagatzemament. Portàtils reserva OnDrive Programari: <ul style="list-style-type: none"> • Reproductor de vídeo: VLC • Enregistrar vídeo: Kazam, Stream. • Enregistrar so: Audacity 	Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.		<input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.		



Realització del joc del Penjat amb Intel·ligència Artificial.

**Prompt:**

Usuari: Program in python the hangman game with various themes and drawings in the failures.

Nova: Sure! It will take some time and a lot of code. Are there any specific themes you would like for the game?

Usuari: Yes

Nova: Great! What themes would you like?

Usuari: Elements of a computer system

Nova: Got it! Here's the code for a basic version of the hangman game with the theme of computer system elements:

```
# Nova
import random
```

```
# Computer system elements vocabulary list
words = ["hardware", "software", "CPU", "RAM", "GPU", "motherboard", "operating system", "peripherals", "output device", "input device"]
```

```
# Hangman drawings based on number of failures
```



Gaspar Lloret i Llinares

hangman = [""

```

+---+
|   |
|   |
|   |
|   |
=====
""",
""

```

```

+---+
|   |
O   |
|   |
|   |
=====
""",

```

```

""
+---+
|   |
O   |
|   |
|   |
=====
""",
""

```

```

+---+
|   |
O   |
/ \ |
|   |
=====
""",

```

```

""
+---+
|   |
O   |
/ \ |
|   |
=====
""",
""

```

```

+---+
|   |
O   |
/ \ |
/ \ |
|   |
=====
""",
""

```

```

+---+
|   |
O   |
/ \ |
/ \ |
|   |
=====
"""]

```



```
# Function to choose a word randomly from the vocabulary list
def choose_word():
    return random.choice(words)

# Function to display current progress in the game
def display(word, guesses):
    progress = ""
    for character in word:
        if character in guesses:
            progress += character
        else:
            progress += '_'
    return progress

# Function to get user input and validate it (only alphanumeric characters allowed)
def get_guess():
    guess = input("Guess a letter: ").lower()
    while not guess.isalpha() or len(guess) > 1:
        guess = input("Invalid input! Guess a letter: ").lower()
    return guess

# Main function to run the game
def play():
    print("Welcome to Hangman! The theme is computer system elements. You have 6 attempts to guess the word.")
    word = choose_word()
    guessed_letters = []
    failed_attempts = 0
    while failed_attempts < len(hangman) - 1:
        print(hangman[failed_attempts])
        print(display(word, guessed_letters))
        guess = get_guess()
        if guess in guessed_letters:
            print("You already guessed this letter!")
```



```
elif guess in word:
    print("Correct guess!")
    guessed_letters.append(guess)
    if display(word, guessed_letters) == word:
        print(hangman[failed_attempts])
        print(display(word, guessed_letters))
        print("Congratulations! You won!")
        return
else:
    print("Incorrect guess!")
    failed_attempts += 1
print(hangman[failed_attempts])
print("You lost! The word was", word)

# Start the game
play()
```





Prompt:

Usuari: Juego del ahorcado en python, con imágenes cuando fallas

AI Chat: Lo siento, como modelo de lenguaje no tengo capacidad para mostrar imágenes en Python, però aquí te dejo un ejemplo de cómo podrías crear el juego del ahorcado:

import random

```

IMAGES = ["""
+---+
| |
|
|
=====
+---+
| |
O |
|
|
=====
""", """
+---+
| |
|
|
=====
+---+
| |
O |
|
|
=====
"""]

```

```

+---+
| |
O |
| |
|
=====
+---+
| |
O |
/| |
|
|
=====
+---+
| |
O |
/|\ |

```

```

|
|
=====
+---+
| |
O |
/|\ |
/ |
|
=====
+---+
| |
O |
/|\ |
/\ |
|
=====
"""

```



```
WORDS = ['python', 'javascript', 'java', 'ruby', 'php', 'csharp', 'swift', 'kotlin', 'typescript', 'go']

def random_word():
    idx = random.randint(0, len(WORDS) - 1)
    return WORDS[idx]

def display_board(hidden_word, tries):
    print(IMAGES[tries])
    print("")
    print(hidden_word)
    print('--- * --- * --- * --- * ---')

def run():
    word = random_word()
    hidden_word = ['_'] * len(word)
    tries = 0

    while True:
        display_board(hidden_word, tries)
        current_letter = input('Escoge una letra: ')

        letter_indexes = []
        for i in range(len(word)):
            if word[i] == current_letter:
                letter_indexes.append(i)

        if len(letter_indexes) == 0:
            tries += 1

        if tries == 6:
            display_board(hidden_word, tries)
            print("")
```



```
        print('¡Perdiste! La palabra correcta era {}'.format(word))
        break
    else:
        for i in letter_indexes:
            hidden_word[i] = current_letter

        letter_indexes = []

    try:
        hidden_word.index('_')
    except ValueError:
        print("")
        print('¡Felicidades! Ganaste. La palabra es: {}'.format(word))
        break

if __name__ == '__main__':
    print('BIENVENIDOS AL AHORCADO')
    run()
```

'''

Este código utiliza una lista de imágenes para mostrar el avatar del jugador, desde el inicio hasta los seis intentos fallidos que puede tener. Para agregar imágenes en formato PNG o JPG, debes llamar a su nombre de archivo en el código Python y ubicarlas en el directorio de trabajo.

Espero que te haya sido útil. ¡Buena suerte en tus proyectos!

'''

