

Requisitos:

Debemos crear un juego del ahorcado que se maneje a través de la consola. El juego tendrá una pantalla de inicio atractiva que invite a jugar.

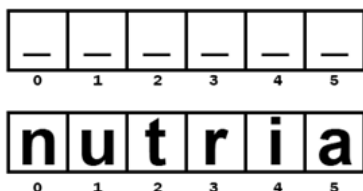
En el menú de inicio te pedirá el nombre de los dos usuarios.

En el menú habrá también una opción para comenzar el juego. Si no te han introducido el nombre de usuario se llamarán "Usuario1" y "Usuario2"

Al comenzar deberá pedir una palabra al Usuario1, que será la que tendrá que adivinar el Usuario2 a lo largo de la partida.

Una vez introducida se mostrará en la pantalla:

- La palabra sustituyendo cada carácter por un guion bajo
- El número de intentos empleados (al inicio mostrará 0)
- Las letras ya introducidas (al inicio estará vacío)
- Los símbolos del ahorcado mediante caracteres ASCII (al inicio estará vacío)



El juego puede acabar por dos razones:

- El Usuario2 ha acertado la palabra completa
- Se ha mostrado, tras el último intento, la imagen completa del ahorcado.

El juego mostrará el ganador y le dará la enhorabuena mediante alguna imagen generada con caracteres ASCII

Evaluación

Creación del juego

Crear pantalla de inicio del juego	
Banner del juego con caracteres ASCII	0,5 puntos
Pequeño menú con opciones	0,5 puntos
➤ Introducir nombre del usuario 1	
➤ Introducir nombre del usuario 2	
➤ Comenzar juego	
Cuando se hayan introducido usuarios se muestran sus nombres en la pantalla	0,5 puntos
Comienza el juego	
El usuario 1 introduce una palabra. Se almacena y se pasa a mayúsculas.	0,5 puntos
Se muestra correctamente el estado actual de la partida:	-
➤ Muestra la palabra sustituyendo cada carácter aún desconocido por un guion bajo	0,5 puntos

➤ Muestra el número de intentos empleados (0 al inicio)	0,5 puntos
➤ Muestra las letras ya introducidas (vacío al inicio)	0,5 puntos
➤ Muestra mediante ASCII los símbolos del ahorcado (vacío al inicio)	0,5 puntos
Introducción de una letra	
Cuando el usuario 2 introduce una letra...	
➤ Se comprueba adecuadamente que se introduce una letra y se pasa a mayúsculas.	0,5 puntos
➤ Se comprueba si en la palabra a descubrir existe esa letra, en caso afirmativo se guarda qué posición ha guardado	0,75 puntos
Se actualiza y se muestra toda la información del estado de la partida (letras acertadas en la palabra, intentos, letras introducidas, estado del ahorcado en ASCII)	0,75 puntos
Cuando se termina de pintar el ahorcado se muestra un ASCII art para designar como ganador al Usuario1	0,5 puntos
Cuando se completa la palabra antes de dibujar el ahorcado completo se muestra un ASCII art para designar como ganador al Usuario2	0,5 puntos

Programa y estructura

Buenas prácticas de programación	
Nombres adecuados de las variables (descriptivos, auto-explicativos, utilizando snake-case...)	0,75 puntos
Estructuración del código (saltos de línea, espacios, comentarios...)	0,25 puntos
Uso de funciones	
La generación de banners ASCII se hará llamando a una función llamada <i>pintarBanner(tipo)</i>	0,5 puntos
El ahorcado se pinta utilizando una función a la que le pasamos el número de fallos: <i>pintarAhorcado(numFallos)</i>	0,5 puntos
Para mostrar el estado actual de la partida se llamará a la función <i>mostrarEstadoPartida()</i>	0,5 puntos
Para pedir un intento al Usuario2 se llamará a la función <i>pedirIntento()</i> que devolverá la letra mayúscula introducida.	0,5 puntos

Extras (+1 punto, si el juego funciona) (Máx. 10):

- Puedes mejorar la interfaz de usuario añadiendo algunos colores en la terminal: [Python 3 para impacientes: Dar color a las salidas en la consola \(python-para-impacientes.blogspot.com\)](#)

- Puedes hacer que sólo exista un jugador, y que la palabra a adivinar la obtenga el programa de manera aleatoria de un archivo .txt en el que cada fila es una palabra (por ejemplo: raw.githubusercontent.com/tendermint/mintkey/master/wordlist/spanish.txt)