Scrum con Python

Agustín Penagos López, Ayelen Celis Cardona, Emmanuel López, Esneider Giraldo, Keiner Serna

Análisis y Desarrollo de Software, Ficha 2696118. Centro de Diseño y Manufactura del Cuero

Servicio Nacional de Aprendizaje. Itagüí, Regional Antioquia

Instructor, Alexander Zapata

6/08/2024

**Nombre:** Keiner Serna

**Rol:** Scrum Team

Fui el encargado del código que proporciona la lógica para manejar los intentos fallidos del jugador en el juego del Ahorcado. Se asegura de que el jugador tenga un número limitado de intentos para adivinar la palabra, actualiza el estado del juego en cada intento y proporciona retroalimentación al jugador sobre el progreso y los intentos restantes. Al final, si el jugador agota todos sus intentos sin adivinar la palabra, se le informa de la pérdida y se muestra la palabra correcta.

- **Mensajes de Bienvenida:**

 print("¡Bienvenido al juego del Ahorcado!")

    print(f"Tienes {max\_intentos} intentos para adivinar la palabra.")

* **Propósito:** Estas líneas imprimen un mensaje de bienvenida al usuario y le informan sobre el número máximo de intentos permitidos para adivinar la palabra.

- **Bucle Principal del Juego:**

  while intentos\_fallidos < max\_intentos:

* print(mostrar\_progreso(palabra, letras\_adivinadas))
* letra = input("Adivina una letra: ").lower()
* letras\_adivinadas.add(letra)
* intentos\_fallidos += 1
* print(f"Letra incorrecta. Te quedan {max\_intentos - intentos\_fallidos} intentos.")
* **Propósito:** Este bucle gestiona la interacción del juego, permitiendo al usuario adivinar letras hasta que se acaben los intentos.
* **Funcionamiento:**
  + Imprime el estado actual de la palabra usando la función mostrar\_progreso, que muestra las letras adivinadas y guiones bajos para las letras restantes.
  + Solicita al usuario que ingrese una letra y la convierte a minúsculas para estandarizar la entrada.
  + Añade la letra adivinada al conjunto letras\_adivinadas.
  + Incrementa el contador de intentos\_fallidos.
  + Imprime un mensaje indicando la cantidad de intentos restantes.

**Condición de Fin del Juego:**

* if intentos\_fallidos == max\_intentos:
* print(f"Lo siento, has perdido. La palabra era: {palabra}")
* **Propósito:** Este bloque de código se ejecuta cuando se ha alcanzado el número máximo de intentos fallidos.
* **Funcionamiento:** Informa al usuario que ha perdido el juego y revela la palabra oculta.

Principio del formulario

Final del formulario