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

Emmanuel López Saldarriaga – Scrum Team

**Tarea:** Implementación Inicial del Juego de Ahorcado

**Descripción:**

Me encargué de iniciar el desarrollo del juego de Ahorcado. Comencé en establecer la funcionalidad básica para elegir una palabra aleatoria y gestionar la lógica inicial del juego.

1. **Inicialización del Código:**
   * **Configuración del Entorno:** Implementé la estructura básica del juego, asegurando que el entorno de desarrollo estuviera preparado para la integración de la lógica del juego de Ahorcado.
   * **Importación de Dependencias:** Utilicé la librería random para manejar la selección aleatoria de palabras.



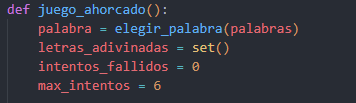
1. **Funcionalidad de Selección de Palabras:**
   * **Definición de Palabras:** Creé una lista de palabras relacionadas con la programación para utilizar en el juego.



* + **Implementación de la Función elegir\_palabra():** Esta función selecciona aleatoriamente una palabra de la lista, utilizando la función choice() de la librería random.



1. **Desarrollo del Juego de Ahorcado:**
   * **Definición de Variables Iniciales:** Inicialicé variables para almacenar la palabra seleccionada, las letras adivinadas, el conteo de intentos fallidos y el número máximo de intentos permitidos.



**Estado Actual:** El código está parcialmente implementado con la selección de palabras y la configuración inicial del juego. La próxima fase incluirá la implementación de la lógica completa del juego, como el manejo de las letras adivinadas, la verificación de intentos y la detección de condiciones de victoria o derrota.