

Menú:

```
public class MenuJuegos {  
  
    /**  
     * @param args the command line arguments  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Scanner entrada = new Scanner(System.in);  
        int opcion = 0;  
  
        while(opcion != 3){// bucle para elegir juego  
            System.out.println("Elije un juego");  
            System.out.println("Opción 1: Ahorcado");  
            System.out.println("Opción 2: Cuatro en raya");  
            System.out.println("Opción 3: Salir");  
            System.out.println("Introduce un número: ");  
  
            if(entrada.hasNextInt()){//comprueba que es un número  
                opcion = entrada.nextInt();  
  
                if(opcion >= 1 && opcion<= 3){// comprueba que está entre las  
                opciones  
                    System.out.println("Has elegido la opción "+ opcion);  
  
                    switch(opcion){  
                        case 1 -> Ahorcado.juegoahorcado();  
                        case 2 -> CuatroeRaya.juegoCuatroeRaya();  
                        case 3 -> System.out.println("Saliendo...");  
                    }  
                    System.out.println();  
                }else{  
                    System.out.println("No has introducido un número  
valido(del 1 al 3)");  
                }  
  
            }else{  
  
                System.out.println("El valor introducido no es valido");  
                entrada.next();  
            }  
        }  
    }  
}
```

```
    }
```

```
}
```

Ahorcado:

```
public class Ahorcado {  
    private static int errores = 0;  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        juegoahorcado();  
  
    }  
  
    public static void juegoahorcado() {  
        Scanner entrada = new Scanner(System.in); //Se crea el escaner para  
        luego introducir las letras  
        Random r = new Random(); // se crea el random para que salga una letra  
        aleatoria  
        char letra = 0;  
        boolean terminado = false;  
  
        String[] palabras = {"PERRO", "ANUAL", "DESPERTAR", "TEMPORAL",  
        "FELPA", "AUDACIA", "ARENA", "ADOPTANTE", "REAL", "TRAGICO", "HABILIDADES",  
        "CONSEJO", "FICCION", "MAS", "COMPARAR", "ATERRADOR", "VIRGEN", "AMIGO",  
        "REVISTA", "CONEJO", "AGUDA", "MATADERO", "TRES", "BERREA", "GRANJERO",  
        "DESPRECIO", "APRESURADO", "CURAR", "GIGANTESCO", "VARIAR", "SENTIDO",  
        "INCLUIR", "PERMANECER", "CENA", "DEPENDER", "COLECCION", "BUZON", "CENTAURO",  
        "DIBOLATRIA", "PRESENTACION", "SEDOZO", "EQUITATIVA", "INGRESOS", "CONFUSO",  
        "TONTO", "FORMAL", "SOLEDAD", "PAN", "CIELO", "MIRADA", "ESCRIBIR", "CEDENTE",  
        "COMIDA", "ABANDONADO", "CENTRO", "SOBORNO", "PROCEDIMIENTO", "EXHIBICION",  
        "NOMADA", "PANA", "CALCULADORA", "NACIONAL", "EVANESCENTE", "ASOCIADO",  
        "PROPORCION", "JORROBA", "EDITOR", "IMITAR", "LADRON", "LLUVIA", "BAR",  
        "ASTUTO", "CANTIDAD", "FERROCARRIL", "NEUMATICO"};  
        String palabrafinal = palabras[r.nextInt(palabras.length())]; //Elige una  
        palabra aleatoria  
        char[] guiones = new char[palabrafinal.length()]; // Se crea un array  
        de char en el que su longitud de array es la longitud de la palabra
```

```

//      Arrays.fill(guiones, '_');
for (int i = 0; i < guiones.length; i++) {
    guiones[i] = '_';// se rellena cada posicion del array con guiones
}
System.out.println(guiones);
int vidas = 7;

while (!terminado) {//inicia el bucle principal
    System.out.println("\nPalabra: " + mostrarPalabra(guiones));//se
escribe la palabra oculta
    System.out.println("Vidas: " + vidas);// se escriben las vidas que
se tienen

    boolean validacionletra = false;

    while (!validacionletra) {//bucle para validar una entrada
correcta
        System.out.println("Introduce una letra: ");
        letra = entrada.next().toUpperCase().charAt(0); // se coje la
primera letra, se transforma en char u se hace mayuscula
        if (Character.isLetter(letra)) {//comprueba que es una letra

            validacionletra = true;
        } else {
            System.out.println("No has introducido una letra");
        }
    }

    boolean acierto = false;

    for (int i = 0; i < palabrafinal.length(); i++) {//se mira el
array

        if (palabrafinal.charAt(i) == letra) {// si alguna de las
letras coincide se cambia el guion correspondiente por la letra
            guiones[i] = letra;
            acierto = true;
        }
    }

    if (acierto) {
        System.out.println("Correcto");
    } else {// si no acierta se resta 1 vida se suma 1 error y se pone
la imagen

```

```

        vidas--;
        errores++;
        System.out.println("Incorrecto");
        System.out.println("Te quedan " + vidas + " vidas");
        Imagen();

    }

    if (palabraCompleta(guiones)) {// comprueba si tienes la palabra completa
        System.out.println("\nHas ganado! La palabra era: " + palabrafinal);
        terminado = true;
        errores = 0;
    }

}

if (vidas == 0) {
    System.out.println("\nHas perdido! La palabra era: " + palabrafinal);
    terminado = true;
    errores = 0;
}

}

}

private static String mostrarPalabra(char[] palabra) {// un metodo que te muestra la palabra
String resultado = "";
for (char guiones : palabra) {
    resultado += guiones + " ";
}
return resultado;
}

public static boolean palabraCompleta(char[] palabra) {// un metodo que te dice si tienes la palabra completa adivinada
for (char c : palabra) {
    if (c == '_') {
        return false;
    }
}
return true;
}

```

```
}

public static void Imagen() { // el metodo que te muestra como avanzan los
fallas

    if (errores == 1) {

        System.out.println();
        System.out.println();
        System.out.println();
        System.out.println();
        System.out.println("___|__");
        System.out.println();
    }
    if (errores == 2) {

        System.out.println("   | ");
        System.out.println("___|__");
    }
    if (errores == 3) {

        System.out.println("   _____");
        System.out.println("   | ");
        System.out.println("___|__");
    }
    if (errores == 4) {

        System.out.println("   _____");
        System.out.println("   |     _|_");
        System.out.println("   |     / \\" );
    }
}
```

```
        System.out.println(" | | | |");
        System.out.println(" | | | /|/");
        System.out.println(" | | | ");
        System.out.println(" | | | ");
    }

    if (errores == 5) {

        System.out.println(" _____");
        System.out.println(" | | |");
        System.out.println(" | | / \\" );
        System.out.println(" | | | |");
        System.out.println(" | | \\\_/_/");
        System.out.println(" | | | |");
        System.out.println(" | | | |");
    }

    if (errores == 6) {

        System.out.println(" _____");
        System.out.println(" | | |");
        System.out.println(" | | / \\" );
        System.out.println(" | | | |");
        System.out.println(" | | \\\_/_/");
        System.out.println(" | | | |");
        System.out.println(" | | | |");
        System.out.println(" | | / \\" );
        System.out.println(" | | / \\" );
        System.out.println(" | | | |");
        System.out.println(" | | | |");
    }

    if (errores == 7) {
        System.out.println("Fin de la partida");
        System.out.println(" _____");
        System.out.println(" | | |");
        System.out.println(" | | / \\" );
        System.out.println(" | | | |");
        System.out.println(" | | \\\_/_/");
        System.out.println(" | | | |");
        System.out.println(" | | / \\" );
        System.out.println(" | | / \\" );
        System.out.println(" | | | |");
    }
}
```

```
        System.out.println("   |      / \\" );
        System.out.println("   | ");
        System.out.println("___|___  ");

    }

}
```