

Práctica Ahorcado en Consola

```
La palabra a adivinar: te--a--  
Intentos restantes: 3  
Letras usadas: [a, e, f, r, s, t, u]  
-----  
|      |  
|      0  
|     /|\n|_____|  
-----  
Introduce una letra:
```

Desarrolle un programa de consola para jugar al popular juego “El ahorcado”. El juego consiste en adivinar una palabra, de la cual únicamente se conoce su longitud, letra a letra antes de que un personaje muera ahorcado.

Al iniciar el juego, el programa tendrá que escoger una palabra aleatoria de una colección con mínimo 5 palabras diferentes preestablecidas y mínimo una de ellas debe contener algún espacio.

Posteriormente, empieza cada uno de los turnos. En cada turno se mostrará por pantalla la palabra que debe adivinar con las letras censuradas (los espacios no), de tal manera que el usuario solamente pueda conocer la longitud de la palabra. Después, se muestra cuántos intentos le quedan al usuario (empieza con 8 intentos). A continuación, se muestra una lista de las letras que ya se han introducido en orden alfabético y sin repeticiones. Luego, se muestra la horca adaptada al número de intentos que le quede al usuario (se explica más adelante). Finalmente, se muestra una frase donde se pide al usuario que introduzca una letra.

Al introducir el usuario la letra, el programa verificará si la entrada es correcta, en caso contrario, se pierde un intento y finaliza el turno. Si la letra introducida pertenece a la palabra que se ha de adivinar y no la ha introducido anteriormente, en el siguiente turno se quitará la censura de dicha letra en la palabra que se muestra, en caso contrario el usuario pierde otro intento. Al terminar el turno se tendrá que limpiar la consola.

El juego finaliza cuando el usuario se ha quedado sin intentos o si ha introducido todas las letras de la palabra a adivinar. Al acabar el juego se mostrará por pantalla si el usuario ha ganado o perdido y la palabra que tenía que adivinar.

Para dibujar la horca se tendrá en cuenta el número de intentos que le quede al usuario, de tal manera que ha medida que vaya disminuyendo las oportunidades, se mostrará por pantalla más elementos de la horca.

Al principio del juego la horca que se muestra es la siguiente:

```
-  
|  
|  
|  
|  
|  
---
```

Posteriormente, cuando falle la primera vez se mostrará así:

```
-----  
|  
|  
|  
|  
|  
|  
---
```

Cuando falle la segunda vez:

```
-----  
|  |  
|  
|  
|  
|  
|  
---
```

Luego, cada vez que falle se irá añadiendo cada parte del personaje en el siguiente orden: cabeza, tronco, brazo izquierdo, brazo derecho, pierna izquierda y pierna derecha. Por lo que al final, si pierde todos los intentos quedaría de la siguiente manera:

```
-----  
|  |  
|  O  
| /\  
| /\  
|  
---
```

Observaciones:

- Usa enumerados para gestionar los estados del juego (Jugando, Ganado o Perdido).
- Usa métodos.
- Código en inglés y bien tabulado.
- Se ignorarán las tildes y no distinguirá entre mayúsculas y minúsculas.