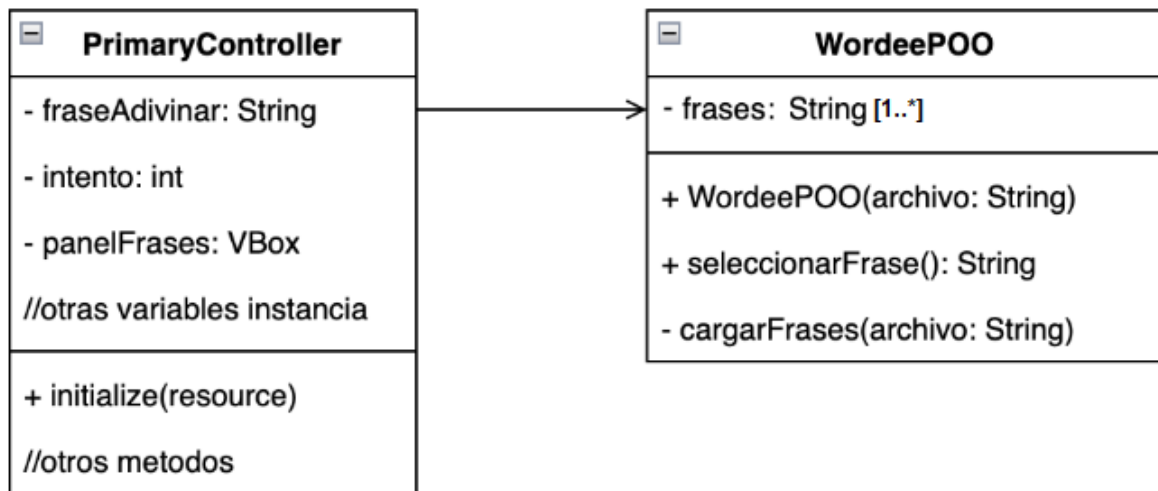


El juego de WORDEE consiste en adivinar una frase de 5 palabras. Para adivinar la frase, usted cuenta con un máximo de **6 intentos**.

Se le proporciona el siguiente diagrama de clases



Utilice el proyecto base WordeeNR y realice las actividades a continuación:

En la clase WordeePOO

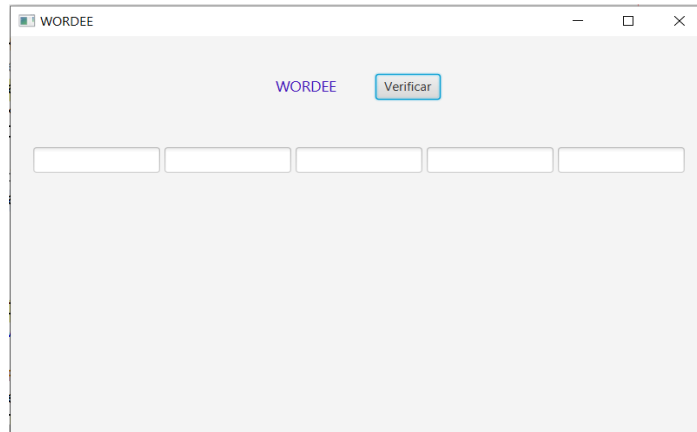
1. **(25 PUNTOS)** Implementar el método de instancia **cargarFrases**, que recibe el nombre del archivo de texto plano y procede a crear y llenar la variable de instancia **frases** con cada una de las frases que se encuentran en el archivo. En caso de que ocurra alguna excepción al momento de abrir el archivo, imprimir el mensaje por consola.
2. **(25 PUNTOS)** Implementar el método de instancia **seleccionarFrase**, este método procede a seleccionar aleatoriamente una frase de la lista de frases. Si la frase seleccionada aleatoriamente no tiene exactamente 5 palabras, se debe repetir el proceso de selección las veces que sea necesario hasta que se seleccione una frase de exactamente 5 palabras. El método **retorna la frase** seleccionada aleatoriamente.

Para obtener un número aleatorio puede utilizar el siguiente código:

```
Random r = new Random();
int valorDado = r.nextInt(6); // Aleatorio entre 0 y 5
```

En la clase PrimaryController

1. **(25 PUNTOS)** Implementar el método **crearTextFields** que procede a:
 - a. Crear 5 TextFields que estarán contenidos en un HBox
 - b. Agregar el HBox al **panelFrases** del juego.



2. **(25 PUNTOS)** Implementar el manejador **verificar** que procede a extraer las palabras de las cajas de texto que están en el último HBox del **panel** del juego, y verifica si las palabras coinciden con las palabras de la frase seleccionada. Si coinciden las palabras ingresadas con las palabras de la frase y en el mismo orden debe presentar un Alert indicando que ha ganado el juego. Caso contrario, se debe colorear y deshabilitar las cajas de texto según las siguientes reglas:
- verde, si la palabra está en la ubicación correcta.
 - amarillo, si la palabra se encuentra en la frase, pero en la ubicación incorrecta.
 - rojo, si la palabra no está en la frase.

Para cambiar el color de las cajas de texto puede usar la siguiente función:

```
variable.setStyle("-fx-control-inner-background: red;");
```

Para deshabilitar la caja de texto puede usar la siguiente función:

```
variable.setEditable(false);
```

Los contenedores(HBox,VBox,etc) tienen el método `getChildren().get(indice)` que devuelve el elemento que se encuentra en el índice indicado. Por lo tanto para obtener el HBox con los textFields ingresados por el usuario en el contenedor **panelFrases** puede usar el método `.getChildren().get(indice)` sobre el panel:

```
panelFrases.getChildren().get(intento)
```

Si el usuario NO adivina la frase y aún tiene intentos, llame al método **crearTextFields** e incremente el intento.

Nota.- recuerde que un usuario tiene un máximo de 6 intentos para adivinar la frase. En caso que ya no tenga intentos el usuario, presentar un Alert indicando que el juego ha terminado.

WORDEE

— □ ×

WORDEE

Verificar

CAMINAR

ES

UN

BUEN

DEPORTE

WORDEE

— □ ×

WORDEE

Verificar

CAMINAR

ES

UN

BUEN

DEPORTE

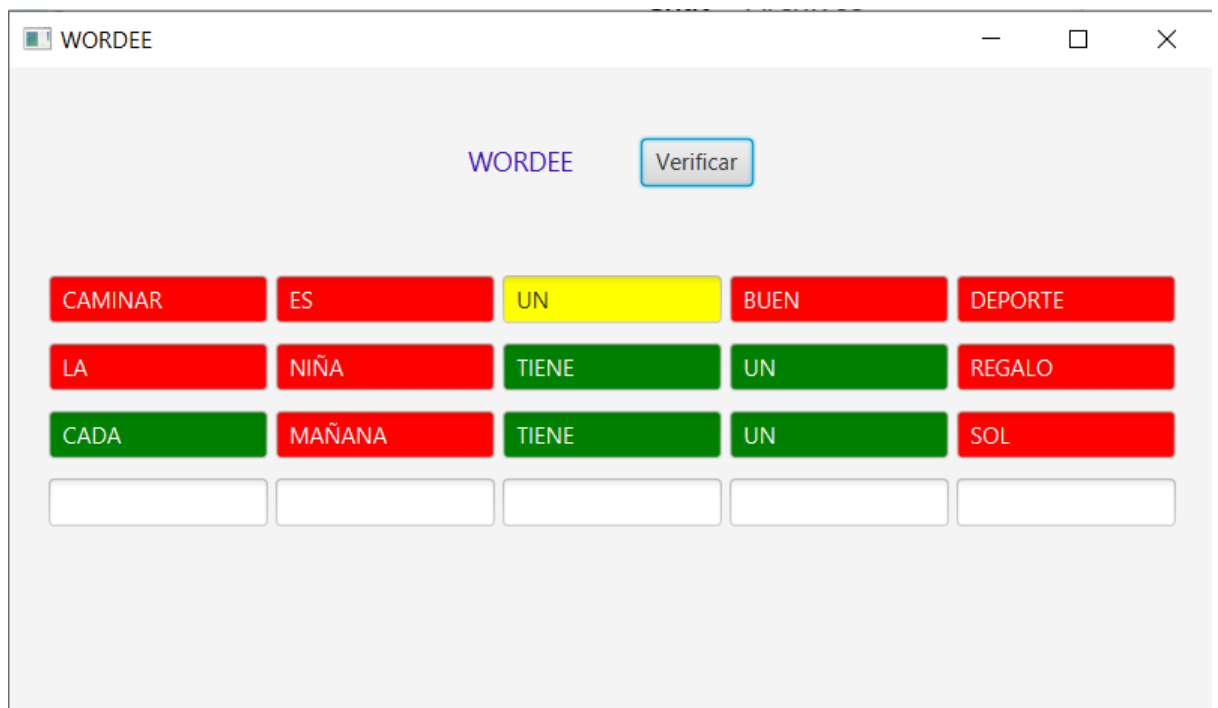
LA

NIÑA

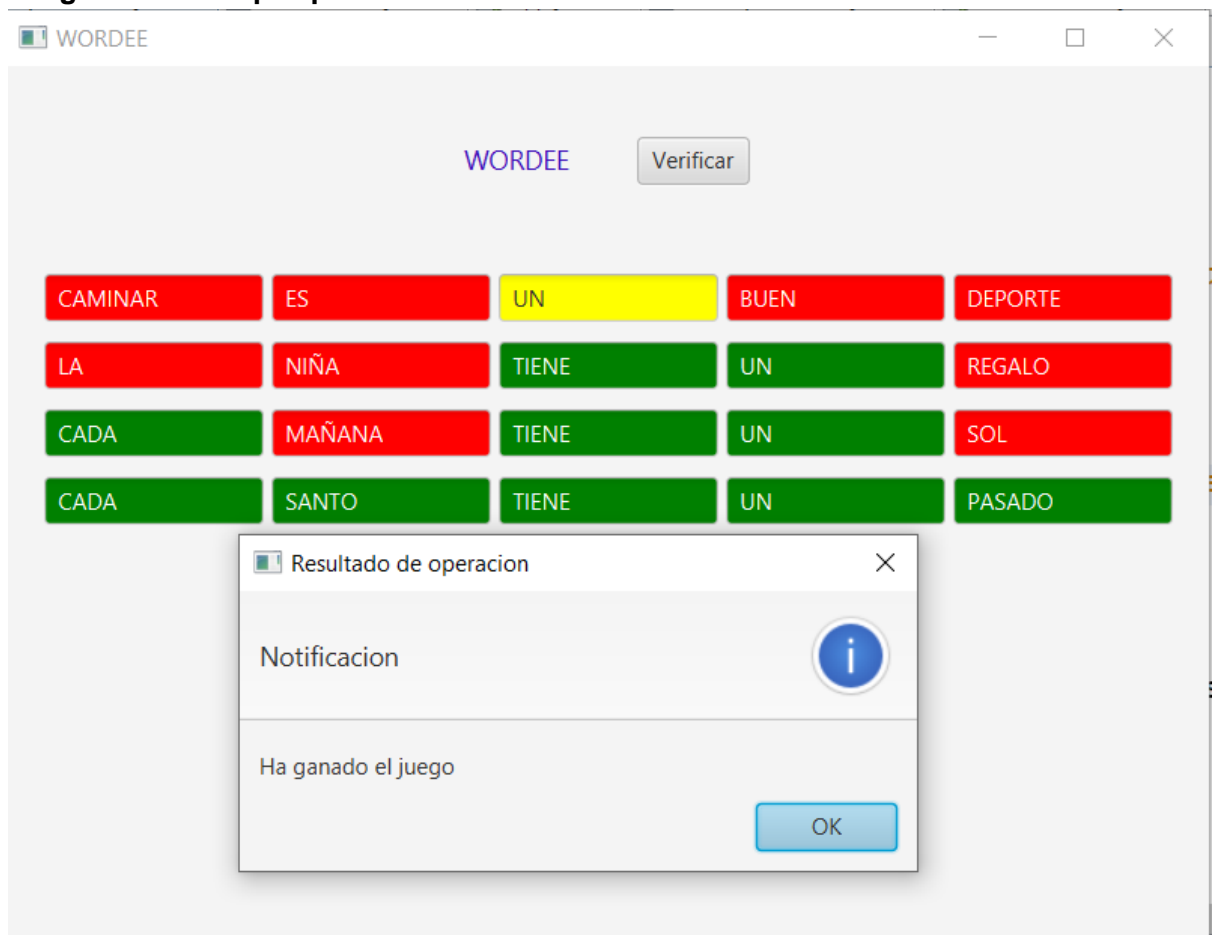
TIENE

UN

REGALO



Juego terminado porque adivinó la frase:



Juego terminado porque gastó los 6 intentos

