

Tarea Corta 4 – Juego de Ahorcado

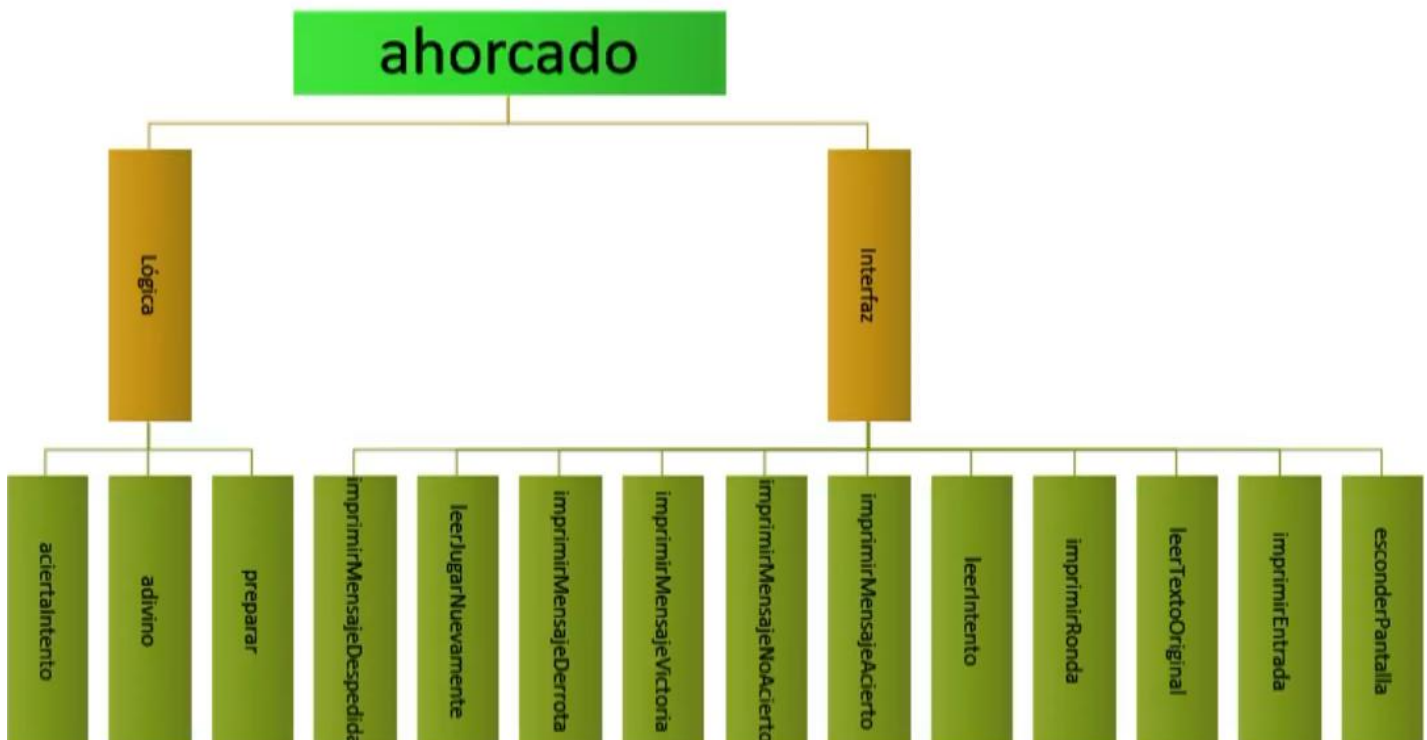
Esta tarea consiste en la programación de un juego de ahorcado en consola. Para crear el juego es necesario utilizar variables, decisiones, ciclos y subrutinas. En el siguiente enlace puede ver un video que muestra el proceso de creación del juego.

<https://youtu.be/jtg9NO-GEcU>

Su trabajo consiste en seguir el video, construyendo el juego de ahorcado pero personalizándolo para que muestre sus propios mensajes de texto. En el video ocurren algunos errores de programación que se corrigen más adelante, por lo que es importante corregirlos para que el programa funcione.

En el video se utiliza un acercamiento tipo “top-down”, esto significa que primero se crea el programa principal, dividiendo su trabajo en múltiples subrutinas, y posteriormente se establece cómo trabaja cada una de las subrutinas, subdividiendo el trabajo de las subrutinas en otras subrutinas. Es decir, primero se soluciona lo general y poco a poco se solucionan las cosas específicas.

En el siguiente diagrama puede observarse la división que se hace de las subrutinas. Algunas de las subrutinas que se definen realizan tareas de interfaz con el usuario, es decir, escriben en pantalla o leen datos de pantalla. Otras subrutinas se encargan de realizar trabajo relacionado con la lógica del juego de ahorcado.



Modificación a realizar:

Luego de haber finalizado la transcripción del código construido en el video, debe modificarse el programa de forma que, en lugar de pedir al usuario que escriba la frase a adivinar, la obtenga de forma aleatoria a partir de una lista interna de palabras o refranes que el estudiante quiera utilizar. Por ejemplo, pueden utilizarse los refranes costarricenses mostrados en esta página: https://es.wikiquote.org/wiki/Refranes_costarricenses. O se puede elegir una temática y hacer el juego en torno a la misma (personajes de alguna obra, nombres de canciones de una banda, etc.)

Se recomienda explorar la biblioteca random incluida en Python para que la palabra o frase a adivinar sea elegida de forma aleatoria cada vez que se ejecuta el juego.

Debe entregar el archivo .PY con el juego de ahorcado por medio de las evaluaciones del curso en el TEC-Digital. Suerte.