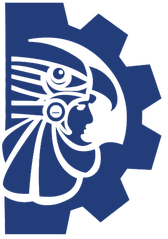


****

**Programación Orientada a Objetos**

**Juego Ahorcado C#**

**Sandy Nallely Toledo Alonso.**

**I17050722**

**Maestro: Ing. Rubén Miguel Riojas Rodríguez**

**Ing. Informática**

**2do Semestre**

**25 de mayo de 2020**

# 

Contenido

[Índice 1](#_Toc1016587)

[Introducción 1](#_Toc1016588)

[Objeto 1](#_Toc1016590)

[Clase 1](#_Toc1016591)

[Método 1](#_Toc1016592)

[Evento 3](#_Toc1016593)

[Propiedad 5](#_Toc1016594)

[Variable 5](#_Toc1016595)

[Constructor 7](#_Toc1016596)

[Herencia 7](#_Toc1016597)

[Polimorfismo 9](#_Toc1016598)

**Objetivo**

Reforzar los conocimientos adquiridos durante el semestre, desarrollando prácticas en el campo de Programación orientada a objetos.

**Introducción**

Para crear nuestro proyecto utilizamos Visual Studio 2019 ya que nos brinda facilidad con cualquier lenguaje como C#.

**Desarrollo**

Se tiene el objetivo de crear un juego en consola en C#

Abrimos nuevo proyecto creamos las clases

Todo el código se creó con la Clase principal llamada Orcado.

namespace ahorcadoconsolascharp //NOMBRE DEL PROYECTO

{

class Orcado //CLASE PRINCIPAL

{

static void Main(string [] args) //ARGUMENTO EN EL METODO MAIN

{

//AQUI EMPIEZA EL PROGRAMA CAMBIAMOS LAS PROPIEDADES COLOR DE LETRA Y DE FONDO

//MÉTODO DE LA CLASE

Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Gray;

Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Black;

Console.Clear();

String [] palabra = new String[100]; //DECLARANDO ARREGLO UNIDIMENCIONAL TAMAÑO DEL ARREGLO 100

// PALABRA QUE ESTA ADENTRO DE CADA ARREGLO

palabra [1] = "edificio";

palabra [2] = "casa";

palabra [3] = "parque";

palabra [4] = "carro";

palabra [5] = "restaurant";

palabra [6] = "plaza";

palabra [7] = "semáforo";

palabra [8] = "señalamiento";

palabra [9] = "perro";

palabra [10] = "museos";

palabra [11] = "transporte";

palabra [12] = "biblioteca";

palabra [13] = "auditorio";

//OBJETO DE LA CLASE RANDOM CLASE LOCAL RANDOM OBJETO

Random objeto = new Random ();

//DECLARAMOS I, NA(NUMERO DEL 1,13 DE ARREGLO ),TL(CANTIDAD DE LETRAS DE LA PALABRA)

int i = 0, na = 0, tl = 0;

String palabra2 = "", palabra3 = "", le = "", lp = "";

na = objeto.Next(1, 13); //NA = NUMERO DE ARREGLO

//SE SELECCIONA EL NUMERO DE ARREGLO

palabra2 = palabra[na];

tl = palabra2.Length;

//EL MENSAJE MUESTRA EL NUMERO DEL ARREGLO SELECCIONADO

Console.WriteLine(" El numero aletorio es " + na);

//EN MENSAJE PROPORCIONAMOS LA PALABRA CLAVE

Console.WriteLine("\n La palabra clave es : cuidad " );

//AQUI TE MUESTRA LA CANTIDAD DE LETRAS DE LA PALABRA ALEATORIA

Console.WriteLine("\nY tiene " + tl + " letras");

//ESTE CICLO FOR ES PARA PONER LOS SIGNOS?

for (i = 1; i <= tl; i++)

{

if (palabra2.Substring(i, 0) != " ")

palabra3 = palabra3 + "?";

else

palabra3 = palabra3 + " ";

}

Console.WriteLine(palabra3);

//AQUI SE EMPIEZA A ADIVINAR LA PALABRA PRESIONANDO TECLAS

//DECLARAMOS VARIABLE INTENTO

int intento = 0;

//INICIO DE CICLO DO WHILE

do

{

//metodo

Boolean exito = false;

Console.Write("Presione una letra ");

lp = Console.ReadLine();

//EMPIEZA LA CONDICION

for (i = 0; i <= tl - 1; i++)

{

le = palabra2.Substring(i, 1);

if (le.Equals(lp)) //instruccion

{

palabra3 = palabra3.Remove(i, 1);

palabra3 = palabra3.Insert(i, lp);

exito = true;

}

}

if (exito) //LAS VARIABLES BOOLEANAS SOLO VAN SOLAR CONDICIONES // INSTRUCCION

{

Console.WriteLine("Palabra oculta = " + palabra3);

}

else

{

intento++;

//CONDICION EN EL CUAL SI TE EQUIVOCAS TE DA UN MSJ

Console.WriteLine("Letra no existente lleva " +

intento + " intento");

}

if (intento == 5)//INSTRUCCION

{

//SI AGOTAS LOS 5 INTENTOS DA MSJ QUE PERDISTE

Console.WriteLine("Intentos agotados, !!!!! PERDISTE !!!! ");

Console.WriteLine("La palabra correcta era: "+"!!" +palabra2 +"!!");

}

if (palabra2 == palabra3) //INSTRUCCION

{

Console.WriteLine("Felicidades, !!!! GANASTE !!!!!!!!! ");

break;

}

}

while (intento < 5); TERMINA CICLO do While

Console.ReadKey(); //CIERRA CONSOLA

}

}

}

**CONCLUSION**

Mediante lo que aprendimos en clase podemos establecer una solución primitiva de un problema real.