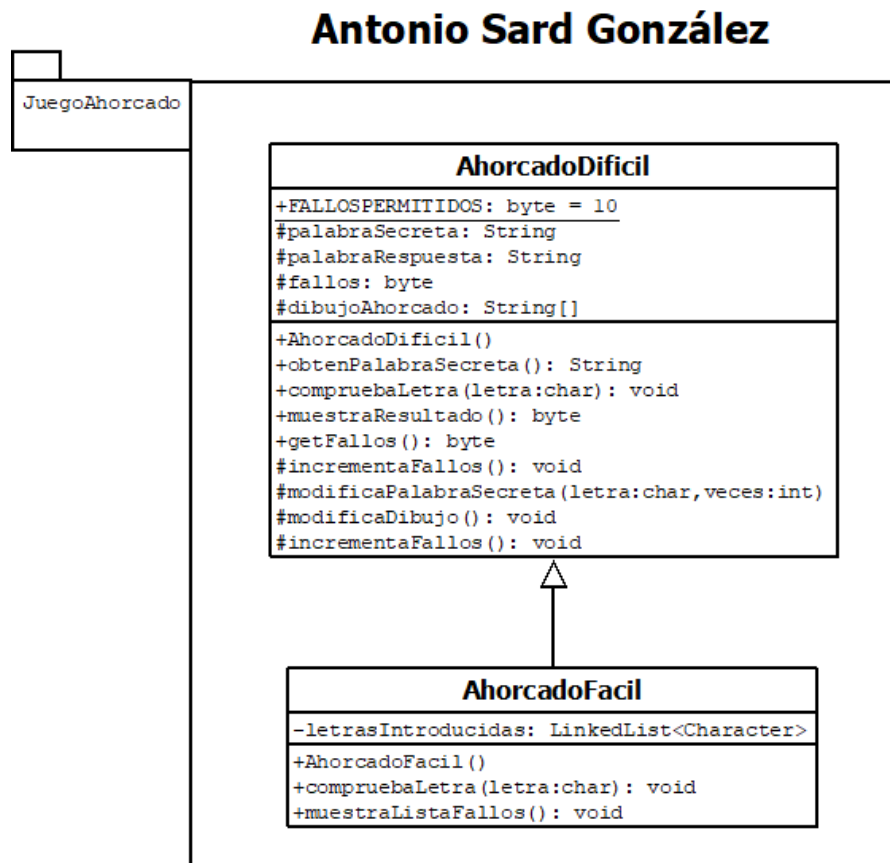


PRÁCTICA AHORCADO

Profesora: Nuria Fuentes Pérez

Alumno: Antonio Sard González

- Diagrama de clases



- Estructuras utilizadas y explicación general

Para realizar esta práctica utilizaremos un vector dinámico en el cual guardaremos las letras que se han fallado durante la ejecución del programa en caso de elegir la dificultad fácil; este vector no tiene que ser iterado de distintas formas, siempre se itera de principio a fin. A la hora de utilizar el método “muestraResultado”, se comprueba la dificultad y, en caso de ser la fácil, se llama al método “muestraListaFallos” que sacará por consola dicha lista con un formato específico.

Por otro lado se generará la palabra secreta desde la propia clase en vez del programa; la clase lanzará las excepciones correspondientes para que desde el programa se conozca si ocurre cualquier problema, y previamente resolverá este mostrando al usuario el mensaje correspondiente por pantalla.

Dentro de la clase “AhorcadoDifícil”, que es donde están la mayoría de métodos que se utilizan para el ahorcado, hay comentarios explicativos de dichos métodos que ayudan a tener una buena noción de los comportamientos que tendrá el objeto creado.