

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR

SEGUNDO MODULO

Lógica de programación.

Angelo Palma Franco

TUTOR:

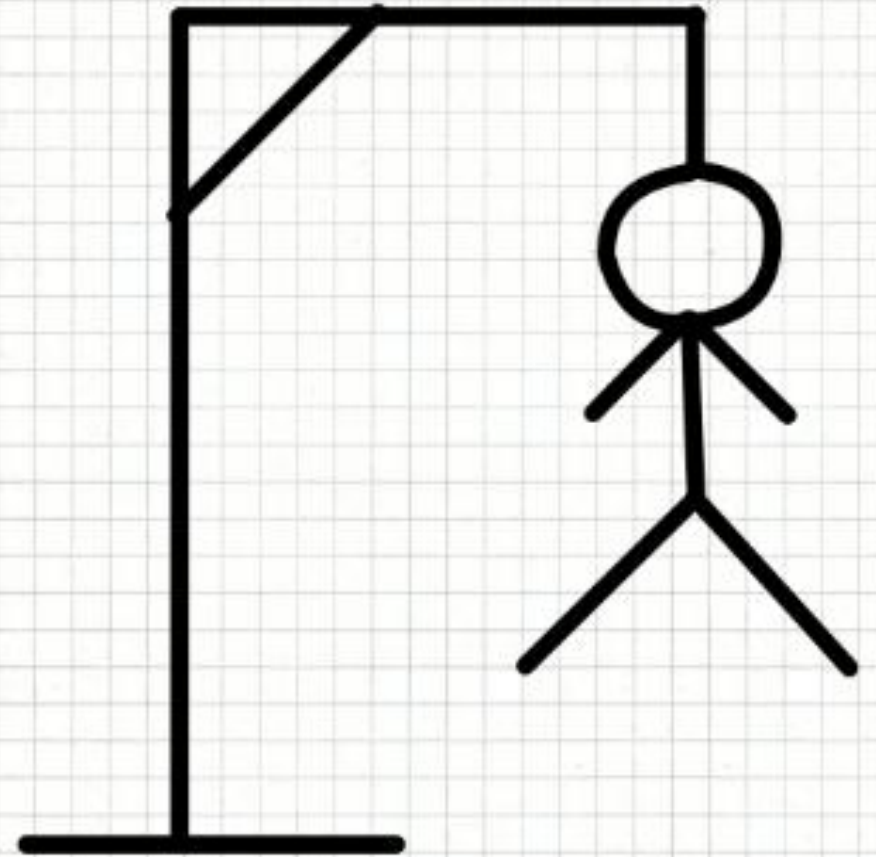
Mónica Salazar Tapia

**Quito, Ecuador
2025**



Introducción al juego del ahorcado

- El juego del ahorcado es un juego de palabras clásico y muy conocido...



H O L A

Objetivo general: Implementar lo aprendido durante las semanas de clases, con la finalidad de demostrar un alto nivel de manejo de cada una de las unidades tomadas en la materia

-
- El objetivo es adivinar una palabra oculta, letra por letra, antes de que se complete un dibujo de un ahorcado.



A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X
	Y	Z	

La lógica de la programación



En conclusión

- En resumen, el juego del ahorcado es una actividad divertida y educativa que nos desafía como aprendices de programación. Es una excelente manera de mejorar nuestra lógica, fortalecer falencias, además de que podemos comprender de mejor manera la solución de problemas y nos ayuda a darnos cuenta de lo mucho que nos hace falta en el amplio camino de la programación y que siempre debemos investigar e intentar siempre mantenernos actualizados y aprender de las nuevas herramientas que se van implementando.