

Proyecto UT2

Adivina la Palabra

Mejoras incluidas

- Se ha añadido al proyecto un menú el el que se presenta el juego y se indica como jugar.
- He incluido un control de entrada de datos para el número de intentos.
- Para acertar la palabra he añadido un sistema de intentos que proporciona una pista sobre la palabra.
- Se incluye un sistema de puntos para calificar al jugador según los intentos consumidos.
- Al final de la partida aparece un menú que te invita a salir del juego o a jugar otra partida.
- Para terminar he incluido un mensaje que indica el fin del juego.

Decisiones de diseño

- Para el diseño del juego he pensado en el juego de las adivinanzas.
- Con cada intento del jugador doy una pista que permite adivinar la palabra secreta.
- Para las estructuras repetitivas he usado el comando "while" combinado con un semáforo, ya que me permite fácilmente controlar por donde quiero que se dirija el programa.
- Para la toma de decisiones he usado "If" y "else" combinados con un semáforo.
- Para determinar las pistas he usado el comando "switch" y que me parece una manera muy práctica para determinar las pistas.