

Informe programa

Adivina la palabra

ver3

Mejoras implementadas

En esta tercera versión, he aumentado la cantidad de palabras posibles para adivinar. Estas palabras se seleccionan aleatoriamente de una lista.

Se ha mejorado el sistema de pistas, personalizando cada una de estas a la palabra seleccionada. Al pedir la palabra secreta se incluyen una cantidad de guiones igual al numero de letras de esa palabra. Las letras acertadas aparecen en su orden substituyendo los guiones que ocupan en la palabra.

Dependiendo de la longitud de palabra que se ha obtenido se aplica un multiplicador en la puntuación para obtener más puntos con las palabras más largas y por lo tanto más difíciles de adivinar.

El juego es capaz de almacenar hasta 10 resultados que corresponde con la cantidad de partidas seguidas que se pueden jugar.

Decisiones de diseño

Para seguir con la idea inicial planteada en el programa, he decidido seguir con el mismo estilo del juego (una pregunta y varias pistas), pero he implementado una serie de arrays para hacer que hubieran diferentes palabras para adivinar con sus correspondientes pistas.

Dando un número determinado de intentos y mostrando las letras acertadas el juego se asemeja un poco al juego del "ahorcado". Podríamos decir que el juego es una variante del ahorcado con pistas.