El juego se trata de armar palabras a lo largo de 60 segundos con las letras que van cayendo por las tres columnas que vemos en pantalla. Esta palabra debe existir en el diccionario español y debe estar en pantalla. Las columnas deben utilizarse en orden, es decir que, si para armar una palabra elegimos una letra de la primera columna, podremos elegir otra de la misma, pero si elegimos una de la segunda o tercera columna ya no podremos volver a elegir una letra de las columnas anteriores. Cada acierto atribuye una cantidad de puntos dependiendo las letras que contenga:

* Vocales: 1 punto
* Consonantes: 2 puntos
* Consonante difícil (j, k, q, w, x, y, z): 5 puntos

El código contiene seis funciones principales:

* cargarLista(lista, listaIzq, listaMedio, listaDer, posicionesIzq , posicionesMedio, posicionesDer): Esta lista elige una palabra aleatoria del diccionario (lemario), la divide en las tres columnas y les asigna una posición aleatoria dentro de los parámetros de cada columna
* bajar(posicionesIzq, posicionesMedio, posicionesDer, lista, listaIzq, listaMedio, listaDer):
* actualizar(lista, listaIzq, listaMedio, listaDer, posicionesIzq , posicionesMedio, posicionesDer):
* puntos(candidata):
* procesar(lista, candidata, listaIzq, listaMedio, listaDer):
* esValida(lista, candidata, listaIzq, listaMedio, listaDer):

Además de esto agregamos ciertas funcionalidades que nos resultaron de interés:

* Luego de que pasen 30 segundos las letras empiezan a caer un 50% más rápido.
* Personalizamos los colores de las letras, columnas, fondo, tiempo y puntos.
* El color de los puntos cambia de rojo a naranja luego de lograr 50 puntos y de naranja a verde luego de lograr 100 puntos.
* Agregamos un menú de inicio como si fuese una sala de espera. Este posee música, personalización general y las opciones de jugar o salir.
* Agregamos un sonido característico a las palabras correctas e incorrectas.
* Agregamos la funcionalidad de restar 5 puntos si la palabra es incorrecta para que el usuario no escriba palabras al azar.
* Modificamos ciertos parámetros en algunas funciones para mejorar el entendimiento y la comodidad a la hora de codificar como por ejemplo en la función procesar.
* Cuando termina el juego no sale bruscamente sino que aparece nuevamente un menú con la opción de salir únicamente.