

Diagrama Uml  
Siete Fortuna Versión 1

sieteAfortunado
- campos: List[StringVar] - gano: Label
+ __init__() + crear_interfaz() + generar_numero() + jugar()

UML: Juego del gato

JuegoGato
- tablero: List[str] - jugador_actual: str - estado_actual: str - turno: int
+ imprimir_instrucciones() + dibujar_tablero(tablero: List) + estado_juego(tablero: List) -> str

UML: Juego de cartas

Carta
- numero: int - palo: str
+ __init__(numero: int, palo: str) + imprimir()

Uml: Juego ahorcado

Ahorcado
- palabra_secreta: str - palabra_usuario: str - intentos: int
+ __init__(palabra: str, intentos: int) + imprimir_estado() + quitar_acentos(palabra: str) -> str + pedir_letra() -> str   + buscar_letra(letra: str) -> int + determinar_si_gano() -> bool + jugar()

UML: Hola mundo

HolaMundo
+ main()