import random

class JuegoAdivinanza():

def \_init\_(self):

self.palabras = ["palabras", "drake", "perro", "reprobados"]

self.palabra\_secreta = random.choice(self.palabras)

self.intentos\_maximos = 5

self.intentos\_restantes = self.intentos\_maximos

self.letras\_adivinadas =["\_"] \* len(self.palabra\_secreta)

self.letras\_usadas = set()

def mostrar\_estado(self):

print("Palabra secreta:", " ".join(self.letras\_adivinadas))

print("Intentos restantes: ", self.intentos\_restantes)

print("Letras usadas: ", ", ".join(sorted(self.letras\_usadas)))

def adivinar\_letra(self, letra):

if letra in self.letras\_usadas:

print(f"Ya has usado la letra '{letra}', intenta con otra")

else:

self.letras\_usadas.add(letra)

if letra in self.palabra\_secreta:

indices = [i for i, l in enumerate(self.palabra\_secreta) if l == letra]

for index in indices:

self.letras\_adivinadas[index] = letra

print("¡Correcto Nena!")

else:

self.intentos\_restantes -= 1

print(F"La letra'{letra}' no esta la letra en la palabra")

self.mostrar\_estado()

def adivinar\_palabra(self, palabra):

if palabra == self.palabra\_secreta:

self.letras\_adivinadas = list(self.palabra\_secreta)

print("Felicidades guapa, Has adivinado la palabra secreta")

else:

self.intentos\_restantes -= 1

print(f"La palabra '{palabra}' no es la palabra secreta ")

self.mostrar\_estado()

###########################

#Codigo para iniciar el juego

juego= JuegoAdivinanza()

juego.mostrar\_estado()

#interactuar con el estado

while juego.intentos\_restantes > 0 and "\_" in juego.letras\_adivinadas:

entrada = input("adivina una letra o palabra completa: ").lower()

if len(entrada) == 1:

juego.adivinar\_letra(entrada)

elif len(entrada) == len(juego.palabra\_secreta):

juego.adivinar\_palabra(entrada)

else:

print("Porfis, Introduce una letra o palabra del tamaño correcto ")

if "\_" not in juego.letras\_adivinadas:

print("Ganasteeeeee")

else:

print("Se acabaron los intentos :( . La palabra era: ", juego.palabra\_secreta)

