

Práctica 4: Python challenge

En este ejercicio, se construirá un script para jugar el juego del *Ahorcado*. En el juego del *Ahorcado*, el jugador solo puede tener 6 respuestas incorrectas (cabeza, cuerpo, 2 piernas, y 2 brazos) antes de que pierda el juego, el objetivo es adivinar una palabra seleccionada al azar.

Los pasos que debe de cumplir este script son:

1. Seguir las reglas del juego.
2. Cargar una palabra de forma aleatoria desde el diccionario `lemapio.txt`.
3. Crear la lógica para adivinar la palabra y presentar esta información al usuario.
4. Mantener el seguimiento de las letras adivinadas por el usuario y sus errores, es decir, si el usuario adivina con una letra antes usada no se debe de penalizar.
5. Cuando el usuario gane o pierda, dejar que decida si quiere jugar de nuevo.
6. En lugar de mostrarle al usuario "Tienes 4 respuestas incorrectas restantes.", mostrar una imagen o representación del "Ahorcado". (Esto es un reto adicional, realizar primero la lógica del juego.)

Pistas: Usar: manejo de archivos, generador de número aleatorio, listas y sets. La solución será mucho mas limpia si se utilizan funciones.