

In [\*]:

```

1 import requests
2 from IPython.display import Image
3 from IPython.display import display, clear_output
4 import random as r
5
6
7 def letra_en_guiones (letra, palabra, guiones):
8     # traslada al patrón de guiones la letra acertada
9     # poniéndola en las misma/s posición/es que
10     i = 0
11     new_guiones = list(guiones) # pasa patrón de guiones a lista
12
13     while i < len(palabra) : # recorre todas las letras de la palabra
14         if palabra[i] == letra: # si es la letra buscada
15             new_guiones[i] = letra # la pasa al patrón de guiones
16             i+=1
17     return("".join(new_guiones)) # devuelve los guiones como cadena
18
19 #----- Inici
20 palabras = ["ciervo", "saltamontes", "caballo"]
21 aciertos = 0
22 errores = 0
23 ruta_imagen = "./img/penjats/penjat-1.jpg"
24 fallos = []
25 print ("Juego del Ahorcado")
26
27 # Escoge una palabra de la lista aleatoriamente
28 palabra = r.choice(palabras)
29 pguiones = "-" * len(palabra) # patrón de guiones
30 print (pguiones)
31
32 #----- Mientras no haya 6 errores
33 while errores < 6 :
34
35     letra = input("Entra una letra: ").lower()
36
37     if letra in palabra :
38         #----- La letra SI se encuentra en la palabra
39         print ("Has acertado la letra ", letra)
40         aciertos += palabra.count(letra)
41
42         #----- queremos rellenar los guiones
43         pguiones = letra_en_guiones (letra, palabra, pguiones)
44
45         if aciertos >= len(palabra) :
46             break
47     elif letra not in palabra :
48         print ("La palabra no tiene la letra ", letra)
49         errores += 1
50         img_obj = Image(ruta_imagen.replace("1", str(errores)), width = 100)
51         display(img_obj)
52         fallos.append(letra)
53
54         #----- La letra NO se encuentra en la palabra
55     else:
56         print("Letra ya dicha")
57         print(fallos)
58

```

```
59
60
61
62     #----- muestra el nuevo patrón
63     print (pguiones)
64
65 if errores == 6 :
66     print ("Tienes 6 errores. Has perdido")
67 else :
68     print ("Has ganado !! ")
69
```

Juego del Ahorcado

-----

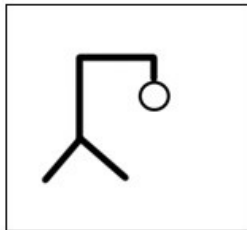
Entra una letra: c

Has acertado la letra c

c-----

Entra una letra: a

La palabra no tiene la letra a



Entra una letra:

c-----

In [ ]:

In [ ]: