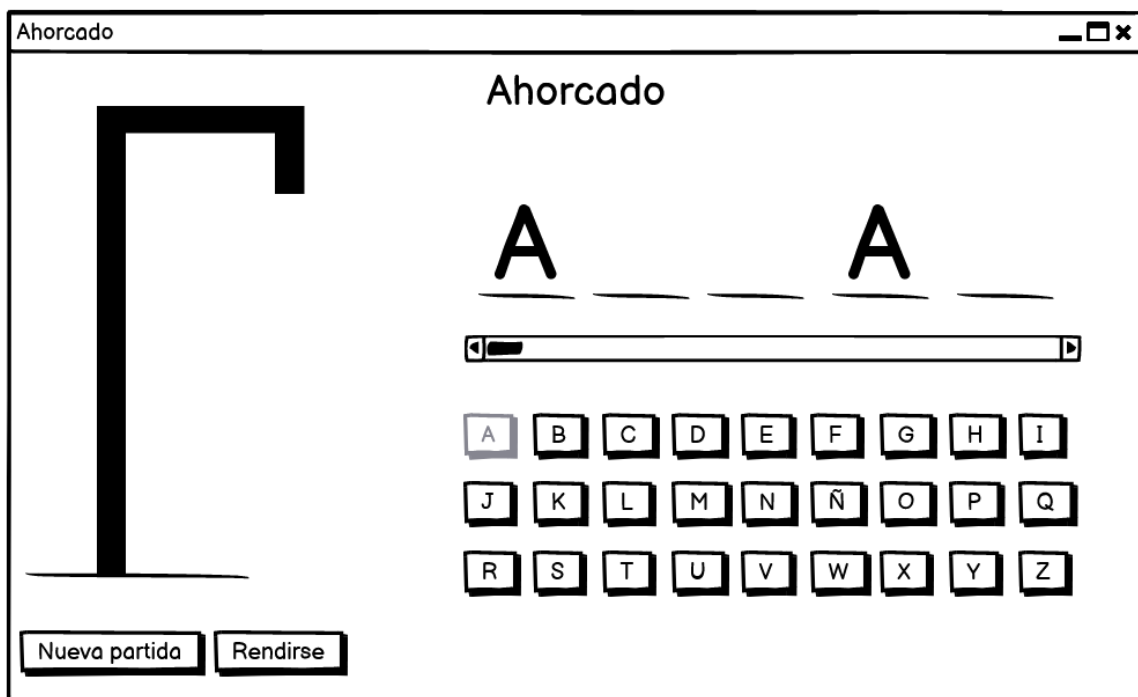


Actividad de entrega UT3: **Ahorcado**

- Seguir las pautas de nomenclatura indicadas en clase
- Asociar en todos los casos un icono a la aplicación y a los formularios
- Evitar entregar proyectos con advertencias de SonarLint
- Tiempo estimado: **6 horas**

En esta actividad vamos a desarrollar el **juego del ahorcado** con WPF, partiendo del siguiente prototipo:



Ten en cuenta las siguientes indicaciones:

- La palabra a adivinar se elegirá de forma aleatoria de un conjunto de posibles palabras (a vuestra elección).
- Una vez utilizada una letra del abecedario, el usuario no tendrá opción de volver a utilizarla.
- La aplicación debe poder utilizarse con el teclado.
- El layout de la aplicación debe adaptarse de forma lógica a los cambios en el tamaño de la ventana.

- El aspecto visual de la aplicación se debe configurar utilizando estilos en XAML.
- Tanto los botones de las letras como los caracteres de la palabra a adivinar se deben crear de forma dinámica.
- Cuando se utilicen *MessageBox* para informar al usuario, configurarlos con título e icono.
- Intentad utilizar todas las características de WPF vistas en los temas 2 y 3.

EVALUACIÓN

Diseño del layout <i>El layout se comporta de forma lógica al redimensionar la ventana. Se han utilizado de forma adecuada los paneles y decoradores vistos en el tema. Se ha configurado correctamente el título de la ventana, y el icono de la ventana y de la aplicación.</i>	25 puntos
Uso de estilos <i>Se han utilizado estilos para definir el aspecto visual de la interfaz. Se han utilizado las distintas posibilidades que ofrecen los estilos en WPF (estilos explícitos, herencia, propiedades complejas y manejadores de eventos en los estilos).</i>	20 puntos
Creación dinámica de controles <i>Se crean dinámicamente los controles asociados a la palabra a adivinar, y también los botones del abecedario.</i>	20 puntos
Desarrollo del juego <i>Cuando se selecciona una letra ya no puede volver a elegirse. Si la letra está en la palabra, se mostrará al usuario en la posición o posiciones correctas. Si no está, avanzará la imagen del ahorcado. Cuando se adivine la palabra se informará al usuario, y finalizará la partida. Cuando se agoten los intentos, se informará al usuario y se finalizará la partida.</i>	20 puntos
Botones Nueva partida y Rendirse <i>El botón Nueva partida permitirá iniciar el juego de nuevo con una nueva palabra aleatoria. El botón Rendirse finalizará la partida, mostrando la palabra a adivinar.</i>	10 puntos
Estructura del código, nomenclatura y SonarLint <i>Se utilizan los recursos del lenguaje de programación para estructurar el código correctamente. Se siguen las reglas de nomenclatura indicadas en clase para los distintos elementos del lenguaje. El código no contiene avisos de SonarLint.</i>	5 puntos
TOTAL	100 puntos