**Antecedentes**

Historia del juego del ahorcado

Al parecer surgió en la época victoriana," dice Tony Augarde autor de "La Guía de Oxford de Juegos de palabras" (Oxford University Press).

El juego es mencionado en 1894 en "The Traditional Games of England, Scotland, and Ireland - Vol I" (Juegos tradicionales de Inglaterra, Escocia e Irlanda) ​ de Alice Bertha Gomme bajo el nombre "Birds, Beasts, and Fishes" (Pájaros, Bestias y Peces). Las reglas eran simples: un jugador anota la primera y última letra de una palabra de un animal, y el otro jugador adivina las letras en el medio.

En otras fuentes el juego se llama "Horca", "El Juego de Hangin'", o "Suspensión".

El Ahorcado ha aparecido en el sistema de videojuegos Speak & Spell de 1978 bajo el nombre de "Palabra Misterio" y en la actualidad (2014), a veces, se juega en los foros de Internet.

Videojuegos y sistemas distribuidos

La posibilidad de utilizar un ordenador para jugar en red comenzó en torno a 1979, cuando un grupo de estudiantes de la Universidad de Essex crearon una versión informática multiusuario de un juego de rol llamado “Dungeons & Dragons”, basado en una interfaz de texto mediante el cual los usuarios podían ir avanzando en la historia. Así surgió un nuevo tipo de juegos conocidos como MUD (Multi-User Dungeons o Domains) que se desarrollaría rápidamente por la aún poco conocida Internet, surgiendo así las primeras comunidades virtuales.

El primer juego multiusuario que incorporó imágenes fue Hábitat en 1986, creado por Lucas Films Games y destinado para el Commodore 64. De él surgieron posteriormente juegos como el EverQuest, Asheron’s o Ultima Online.

Pero la verdadera revolución de los juegos en red surgió en 1993 con la creación de la World Wide Web. Los usuarios tenían la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de videojuegos para ordenador con fines básicamente promocionales, como es el caso de la primera entrega del Doom. Además, la rápida difusión de Internet como medio de entretenimiento facilitó la mejora de las tecnologías para la conexión en red de usuarios y su acercamiento a la sociedad.

**Planteamiento del problema**

Se plantea la creación de un videojuego basado en el juego del ahorcado, con la finalidad de que más de dos personas puedan interactuar mediante una red informática, donde se espera podrán jugar desde distintos equipos de computo mediante una aplicación.