

INTRODUCCIÓN

Con el pasar de los años el juego del ahorcado ha ido evolucionando y diseñándose en diversas plataformas virtuales, creando así entretenimiento a tantas generaciones. Su uso ha sido utilizado para entornos educativos, reuniones familiares y eventos sociales.

En el presente trabajo se desarrolló el juego del ahorcado a través de una herramienta de programación Visual Studio Code, permitiendo escribir, depurar, y ejecutar códigos de manera fácil.

Se utilizó Python por su versatilidad e implementación de funciones, condicionales, bucles y estructura de datos para el desarrollo del software.



OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un software interactivo con el usuario en base al juego del ahorcado, tratando de adivinar la palabra en un mínimo de intentos.

La finalidad de este juego es aplicar todos los conocimientos adquiridos en las unidades propuestas por el docente.

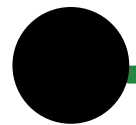
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Mejorar las habilidades de programación, lógica y resolución de problemas para la resolución del software escogido.

Crear una interfaz de juego fácil de utilizar para todos los usuarios que ingresen y disfruten mientras lo ejecuten.

PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO

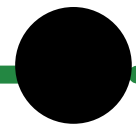
1



Apertura del
juego

```
print( "Bienvenidos al Juego del  
ahorcado")
```

2



Ingreso al
usuario por
su nombre

```
nombre = input("Jugador uno, introduce tu  
nombre: ")  
print("Hola, " + nombre + "")
```

3



función
Random

```
Permite seleccionar  
palabras aleatorias  
que a su vez lo devuelve  
una lista de elementos  
extraídos  
  
def obtener_palabra_aleatoria():  
    palabras = ["Liga", "Nacional", "Emelec",  
                "Barcelona", "Delfin"]  
    palabra_aleatoria = random.choice(palabras)  
    return palabra_aleatoria
```

4



Muestreo en el
tablero de
palabras secretas
y adivinadas
(bucle for)

```
def mostrar_tablero(palabra_secreta, letras_adivinadas):  
    tablero = ""  
    for letra in palabra_secreta:  
        if letra in letras_adivinadas:  
            tablero += letra  
        else:  
            tablero += "-"  
    print(tablero)
```


PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO

5

Lista de palabras
aleatorias y
numero de
intentos de letras
bucle while

```
def jugador_ahorcado():  
    palabra_secreta  
=obtener_palabra_aleatoria()  
    letras_ahdivinadas = []  
    intentos_restantes = 6  
  
    while intentos_restantes>0:  
        mostrar_tablero(palabra_secreta,  
            letras_ahdivinadas)
```

6

Ingreso
usuario y
letra

```
letra =input("Introduce una letra: ")  
  
    if letra in letras_ahdivinadas:  
        print('Ya has introducido esa letra. Prueba  
            otra.')  
        continue
```

7

Función set

```
if letra in palabra_secreta:  
    letras_ahdivinadas.append(le  
        tra)  
        if  
            set(letras_ahdivinadas)==set(  
                palabra_secreta):  
                print("Felicidades, has  
                    adivinado la palabra")  
                break
```

8

Reducir el
número de
intentos

```
        else:  
            intentos_restantes -=1  
            print(f"Letra incorrecta. Te quedan {intentos_restantes}")  
            if intentos_restantes==0:  
                print(f"Se te acabaron los intentos. La palabra secreta era:  
                    {palabra_secreta}")
```

Finalizar juego del ahorcado
jugar_ahorcado()

MUCHAS
GRACIAS

