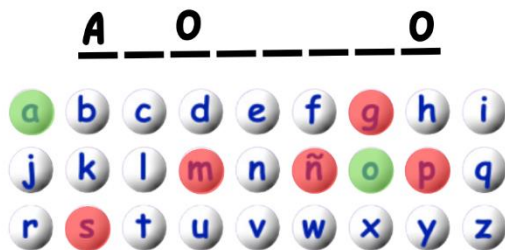


Juego del Ahorcado (Jugador vs Computadora)



Análisis EEO

Tabla 1 Entidad – Estados

Entidad	Atributo	Variable	Valores
<i>Juego</i>	Letras	Letra	- , A, B, C, ..., Z
	Estado de palabra	estado_palabra	completo, incompleto
<i>Palabra secreta</i>	Palabras	palabra	LAPIZ, CUADERNO, LAPICERO, PLUMA, BORRADOR, SACAPUNTAS, MESA, SILLA, PIZARRON, VENTILADOR, FOCO, LIBROS, MOCHILA, LONCHERA.
	Letras de la palabra	Letras_palabra	A, B, C, ..., Z
	Longitud	longitud	4,5,6, ...,10
	Letra adivinada	letra_adivinada	- , true, false

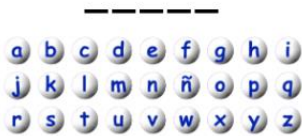
<i>Muñeco/Ahorcado</i>	Partes	partes_muñeco	- , Pasto, Tronco, Cuerda, Nudo, Cabeza, Torso, Brazo izquierdo, Brazo derecha, Pierna izquierda, Pierna derecha
	Vidas restantes	vida_restante	10,9, 8, ..., 0

Fórmula:

$$Ahorcado = [(letra, estado_palabra)(palabra, (letras_palabra)_{longitud}, letra_adivinada)(partes_muñeco, vidas_restantes)]$$

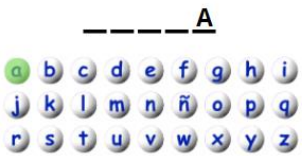
Ejemplo ahorcado

Estado inicial



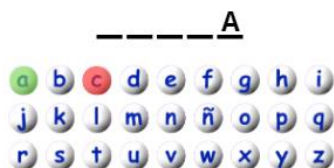
$$Ahorcado = [(-, incompleto)(SILLA, (-, -, -, -, -), -) (-, 10)]$$

Primer intento



$$Ahorcado = [(A, incompleto)(SILLA, (-, -, -, -, A), true) (-, 10)]$$

Segundo intento



$Ahorcado = [(C, incompleto)(SILLA, (-, -, -, -, A), false)(pasto, 9)]$

Tercer intento



$Ahorcado = [(L, incompleto)(SILLA, (-, -, L, L, A), true)(pasto, 9)]$