

# Prueba Especial, Programación II

Prof. Rodrigo Olivares

Julio 18, 2017

## Instrucciones:

- El puntaje máximo de la prueba especial es 100%, siendo el 60% el mínimo requerido para aprobar.
- La prueba especial es **individual**. Cualquier intento de copia, será sancionado con nota **1,0**.

1. *100pts.* Desarrolle el juego “Advina la palabra” bajo una aplicación JAVA, con Interfaz Gráfica de Usuario. La idea principal es tomar desde un archivo de texto, una palabra o frase al azar y ocultarla al jugador. El jugador intentará adivinar la o las palabras, ingresando por teclado las letras que considere que son parte de la ella. El sistema irá mostrando las letras que el usuario ingresó y que son parte de la palabra, incluso si se repiten en ella. No existe límite de tiempo o de intentos, pero si se debe informar cuántas fueron las oportunidades que el usuario requirió para completar el juego.

### • Reglas

- El jugador sólo debe ingresar una letra por intento y presionar el botón “Jugar”.
- Al momento de presionar el botón “Jugar” el sistema debe validar que el jugador halla ingresado la letra en el campo de texto.
- Se debe mostrar la palabra oculta, y cada vez que el usuario adivine una letra, se debe mostrar en la palabra semi-completada. Si la letra está repetida en la palabra, se deben mostrar todas las coincidencias.
- No se deben consierar intentos, las letras repetidas ingresads por el usuario. Se debe informar al jugador que esa letra ya fue ingresda.
- Al advinar la palabra, se debe mostrar la cantidad de intentos válidos que tardó el jugador en terminar el juego y se debe almacenar en un archivo e texto.

### • Restricciones

- Paradigma de Orientación a Objetos.

Una estructura gráfica básica, puede ser la siguiente:

Juego - Advina la palabra

Ingresa una letra  Jugar

La palabra es:

**\_EN\_A\_E\_A\_A**

Intentos: 12

Error ☐

Debe ingresar una letra antes de jugar

Aceptar

Finalizar ☐

Ha logrado adivinar la palabra en: 20 intentos

Aceptar