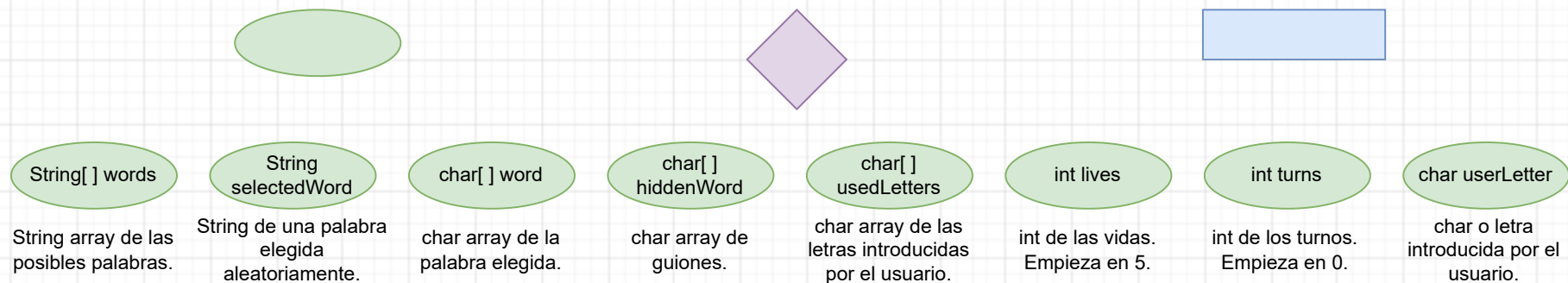


Ahorcado_Albert_v2

Variables



Estructuras lógicas

Métodos

START main()

fillHiddenWord()

setUp()

fillWord()

while
!gameOver()

false
END

output()

update()

hiddenWord
replace letter

if
foundLetter()

true

discoverLetter()

usedLetters++

lives--

input()

turns++

while
userLetter in
usedLetters

false

true

input()

turns++

while
userLetter in
usedLetters

true

while
userLetter in
usedLetters

true

void setUp()

Hace las preparaciones necesarias para que el programa esté listo para funcionar.

void fillWord()

Rellena el char array "word" con los caracteres de la String "selectedWord", es decir, la palabra elegida aleatoriamente de entre todas las palabras en la String array "words".

void fillHiddenWord()

Rellena el char array "hiddenWord" con guiones '-'. Tiene la misma longitud que la cantidad de caracteres de la palabra elegida.

void printAll()

Imprime en pantalla toda la información necesaria para jugar: hiddenWord, lives, usedLetters...

void printHiddenWord()

Imprime el char array "hiddenWord" que contiene los guiones que esconden la palabra. A medida que el usuario acierte letras, irá actualizándose.

void printUsedLetters()

Imprime el char array "usedLetters", que va siendo rellenado por la entrada del usuario.

boolean gameOver()

Boolean que devuelve true si detecta que el juego ha terminado.

lives == 0 || hyphenCount == 0

void output()

Recoge todas las funciones implementadas y las ejecuta en orden. (Forma de minimizar la llamada de métodos en el main.

char input()

Recoge la entrada (no repetida) por teclado del usuario y la devuelve. Aumenta un turno.

void update()

Actualiza las diferentes variables que se muestran en pantalla. Para ello, es necesario tener en cuenta varios factores que dependen del input del usuario.

boolean foundLetter()

Recorre el array "word" y devuelve true si la letra que ha introducido el usuario (userLetter) coincide con alguna posición.

void discoverLetter()

Si se encuentra la letra del usuario (userLetter) con la palabra elegida (word), se sustituye la posición equivalente de los guiones (hiddenWord) por la letra del usuario (userLetter).