# Ejemplo de cómo representar las estructuras de datos según lo visto en teoría:

\$coleccionPalabras=

0	1	2	3	4	5	//indices
MUJER	QUESO	FUEGO	CASAS	RASGO	GATOS	//valores

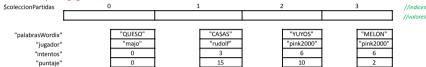
#### Información de la estructura:

Tipo: Indexado (los índices son numéricos)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: guarda las palabras que se pueden elegidas para jugar wordix

# A continuación puede agregar el resto de las estructuras de datos



#### Información de la estructura:

Tipo: multidimensional (Cada posición del arreglo Indexado es un arreglo asociativo)

Tipos de datos: Almacena valores String e int

¿Para qué se utiliza?: guarda información de cada una de las artidas jugadas

\$resumenJugador\_\_\_

"jugador"	"partidas"	"puntaje"	"victorias"	"intentos1"	"intentos2"	"intentos3"	"intentos4"	"intentos5"	"intentos6"	//claves
majo	3	15	2	1	0	2	0	0	0	//valores

#### Información de la estructura:

Tipo: Asociativo (los índices son palabras)

Tipos de datos: Almacena arreglos Asociativos

¿Para qué se utiliza?: guarda el historial de partidas de cada jugador

# (funcion iniciarTeclado)

\$teclado

A	В		υ	E	_//claves (Letras del abecedario)
ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	STADO_LETRA_DISPONIB	TADO_LETRA_DISPONIBL	//valores

#### Información de la estructura:

Tipo: Asociativo (los índices son palabras)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: Almacena una constante que refleja el estado de cada letra (en este caso todas las letras tienen la misma constante con el mismo estado(disponible))

### (funcion escribirTeclado)

\$ordenTeclado

0	. 1	2	3	4	5	6	7	//indices
"salto"	"Q"	"W"	"E"	"R"	"T"	"Y"	"U"	//valores

## Información de la estructura:

Tipo: Indexado (los índices son numéricos)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: guarda las letras del abecedario en el orden del teclado QWERTY

#### (funcion analizarPalabraIntento)

\$estructuraPalabraIntento



## Información de la estructura:

Tipo: multidimensional (Cada posición del arreglo Indexado es un arreglo asociativo)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: guarda cada letra de la palabra ingresada por el usuario con su estado (descartada, encontrada, pertenece)

# funcion jugarWordix) \$arregloDeIntentosWordix //indices (cantidad de intentos, van a ser 6 en total) "letra" "estado" ESTADO\_LETRA\_DISPONIBLE ESTADO\_LETRA\_DISPONIBLE ESTADO\_LETRA\_DISPONIBLE Información de la estructura:

Tipo: multidimensional (Cada posición del arreglo Indexado es un arreglo asociativo)

Tipos de datos: Almacena un arreglo asociativo

¿Para qué se utiliza?: se utiliza para saber el estado de las letras de la palabra en cada intento

funcion jugarWordix	"palabraWordix"	"jugador"	"intentos"	"puntaje"	//claves
Śpartidas	"QUESO"	"majo"	0	0	//valores

Información de la estructura:

Tipo: Asociativo (los índices son palabras)

Tipos de datos: Almacena valores string e inter

¿Para qué se utiliza?: guarda los datos de una partida (esta partida después se guardará en la colección partidasCargadas)