

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

\$coleccionPalabras=	0	1	2	3	4	5	//índices
	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 elegir para jugar wordix

A continuación puede agregar el resto de las estructuras de datos

\$coleccionPartidas	0	1	2	3	//índices
					//valores
"palabrasWordix"	"QUESO"	"CASAS"	"YUYOS"	"MELON"	
"jugador"	"majo"	"rudolf"	"pink2000"	"pink2000"	
"intentos"	0	3	6	6	
"puntaje"	0	15	10	2	

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 partidas 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)	"A"	"B"	"C"	"D"	"E"	//claves (Letras del abecedario)
\$teclado	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	//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)	0	1	2	3	4	5	6	7	//índices
\$ordenTeclado	"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)	0	1	//índices (cada posición en la
\$estructuraPalabraIntento			//valores
"letra"	"A"	"B"	
"estado"	ESTADO_LETRA_ENCONTRADA	ESTADO_LETRA_DESCARTADA	

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

	0	1	2	3	//indices (cantidad de intentos, van a ser 6 en total)
					//valores
"letra"	"A"	"B"	"C"	"D"	
"estado"	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	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

\$partidas

"palabraWordix"	"jugador"	"intentos"	"puntaje"	//claves
"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)