

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE COSTA RICA

TAREA 1

ESTUDIANTE

GEOVANNI GONZÁLEZ AGUILAR

ESCUELA DE COMPUTACIÓN

CURSO

IC4700 – LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

PROFESOR

ALLAN RODRIGUEZ DAVILA

GRUPO

60

I SEMESTRE 2025

Descripción del problema

El desarrollo de aplicaciones web modernas requiere la integración de un **frontend** y un **backend**, asegurando que la lógica del sistema y la interfaz de usuario trabajen de manera coordinada. En este contexto, la presente tarea programada tiene como objetivo implementar un juego interactivo de **Ahorcado**, donde dos jugadores competirán en dos rondas para adivinar palabras aleatorias en el menor tiempo posible.

El sistema debe proporcionar una experiencia fluida en la que:

- Se registren los nombres de los jugadores antes de iniciar la partida.
- Se asigne aleatoriamente el primer jugador que inicia el juego.
- Los jugadores tomen turnos alternos para adivinar palabras, con una base de datos
- Se contabilicen las rondas completadas y el tiempo efectivo de cada jugador para determinar el ganador.
- Se registre el historial de partidas en una página web, mostrando el nombre de los jugadores, el resultado y el ganador (si aplica).

Análisis de resultados

Objetivos alcanzados:

- Se implementó la lógica del juego en el backend
- Se utilizó base de datos para mantener la información persistente

Objetivos no alcanzados:

- No se desarrollo la interfaz gráfica completamente
- No se logro probar la funcionalidad del juego con el frontend

Github: <https://github.com/Geovanni-Gonzalez/AhorcadoApp>

