

PROYECTO DEL AHORCADO

Añade una **breve descripción**

CONTENIDO

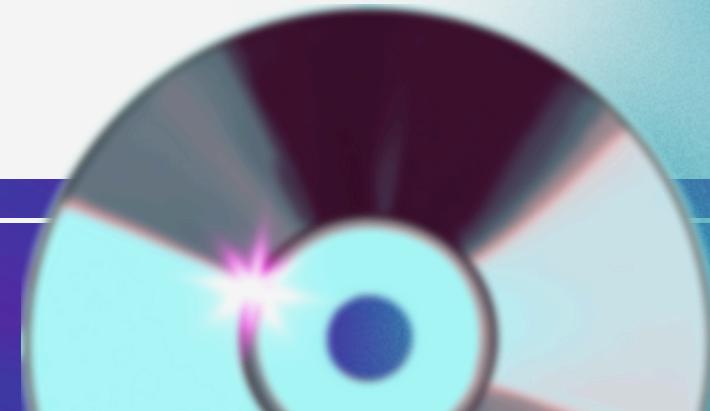
TEMAS A TRATAR

►|| **OBJETIVO**

►|| **CRONOGRAMA**

►|| **DESCRIPCIÓN**

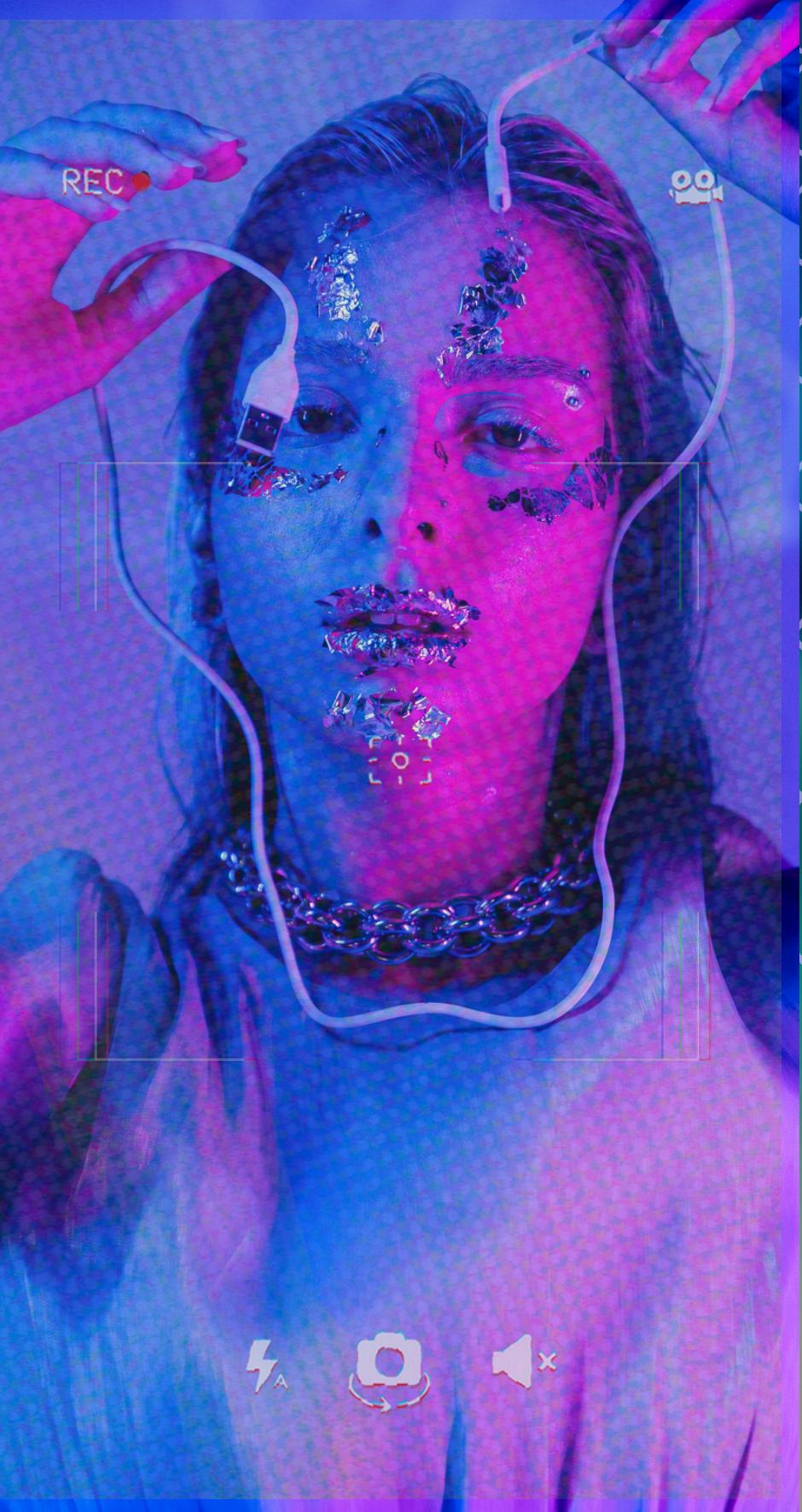
►|| **FLUJOGRAMA**



OBJETIVO DEL SOFTWARE



Entretener al usuario mediante un juego interactivo de adivinanza de palabras, basado en temáticas específicas, que estimula el razonamiento lógico, amplía el conocimiento en diversas áreas y ofrece una experiencia lúdica y desafiante.



CRONOGRAMA



DETALLE DEL SOFTWARE

SELECCIÓN DE TEMÁTICA

Al iniciar el programa, el jugador selecciona una temática de una lista

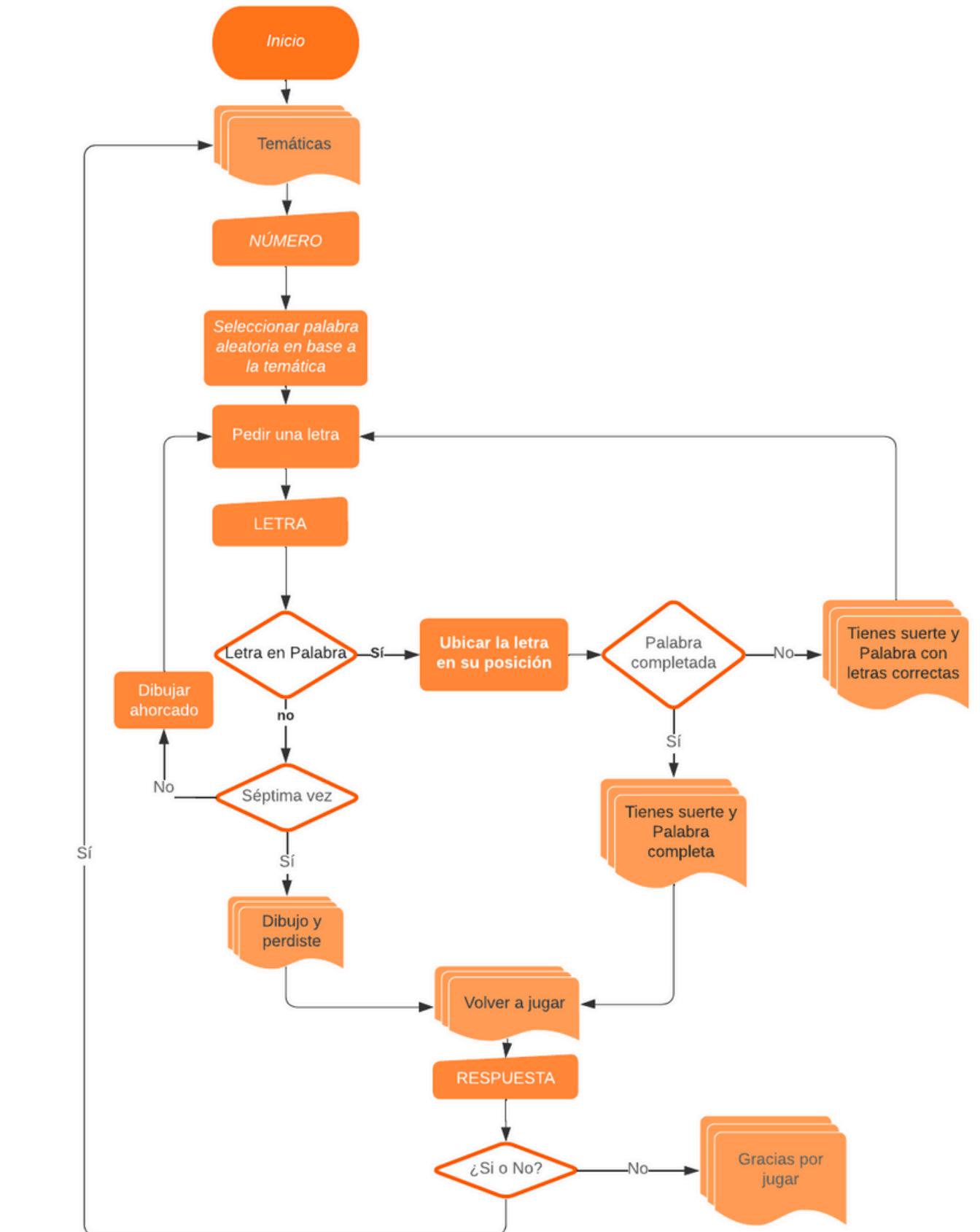
MECÁNICA DEL JUEGO

- Se muestra la palabra con guiones bajos para las letras no descubiertas y las letras correctas adivinadas se revelan.
- El jugador tiene un número limitado de intentos antes de perder. Cada error añade una parte del dibujo del ahorcado
- Si el jugador intenta adivinar una letra ya utilizada, se le informa y no pierde intentos.

FINALIZACIÓN

- El jugador gana si adivina todas las letras de la palabra antes de agotar los intentos.
- Si el jugador acumula suficientes errores para completar el dibujo del ahorcado, pierde.
- Una vez finalizado el juego, ya sea por victoria o derrota, el programa pregunta al usuario si desea jugar nuevamente

FLUJOGRAMA





¡GRACIAS!

REVISEMOS EL CÓDIGO