

REPASO PARA LA PRIMERA EVALUACIÓN

1.- JUEGO DEL AHORCADO



← → ↻ ⓘ localhost/marta/repaso1.php

Juego del ahorcado

Pruebe una letra:

_ ASA _ IE _ _ _

Vas a hacer una pequeña aplicación PHP que implemente el juego del ahorcado.

Primera parte: Función letraEnPalabra

Haz una función que reciba tres parámetros y retorne un booleano:

letraEnPalabra (\$palabra, \$letra, &\$aciertos): boolean

Esta función retornará true si la \$letra está en \$palabra, y false en caso contrario.

Esta función modificará \$aciertos de forma que, si estaba, la letra aparecerá en \$aciertos en las mismas posiciones que estaba en \$palabra.

Por ejemplo, si la palabra es "PASATIEMPO" y la letra es "A", la función retornará un true. Además, modificará la variable \$aciertos, de forma que la letra "A" aparezca en las posiciones segunda y cuarta. El resto de \$aciertos no se modifica.

Segunda parte: Ahorcado

Este programa ofrecerá un formulario con un campo donde podremos escribir una única letra en mayúscula. El botón probar enviará la letra con un get, donde utilizaremos la función letraEnPalabra para comprobar si existe la letra en la palabra.

Se utilizarán **dos cookies** para almacenar la información entre requests:

- Cookie **fallos**: El número de fallos que llevamos para acertar la palabra
- Cookie **aciertos**: Un texto con la misma longitud que la palabra a adivinar, con las letras acertadas en su posición y un espacio en blanco en las posiciones no conocidas. (inicialmente todo serán espacios en blanco).

El usuario irá probando letras hasta acertar la palabra. Si el número de fallos llega a 10, saldrá un mensaje: "!!HAS MUERTO AHORCADO!!".

Cuando hayas acertado la palabra completa, mostrarás el mensaje: "!! HAS GANADO !!".

Prueba tu programa con la palabra "PASATIEMPO".

Tercera parte: Reseteo de cookies

Vas a modificar el programa para que cuando termine el juego, tanto si ganas como si pierdes, se reseteen las cookies.

Cuarta parte: Con POST

Modifica el programa para que el envío de la letra se haga con POST, y para que los datos, en vez de almacenarse en una cookie, se almacenen en una sesión.

Utiliza el patrón POST-redirect-GET con mensajes flash.