



Universidad de Costa Rica
Escuela de Ciencias de la Computación e Informática

CI0202 - Práctica 1 examen 3

Siga las siguientes instrucciones. Trabaje de forma individual.

Un cliente desea comprar el juego de ahorcado que fue creado anteriormente, sin embargo, desea algunos cambios sobre el juego ya existente.

Desea que el juego sea capaz de cargar palabras de un archivo de texto (adjunto en el archivo comprimido) y elegir una palabra aleatoria contenida en ese archivo para poder jugar. Al archivo se le pueden agregar palabras siempre y cuando se respete la estructura del mismo para dar más versatilidad al juego.

El archivo contiene una o más palabras por línea, las cuáles pueden contener letras mayúsculas o minúsculas. Deberá revisar que las palabras no contengan caracteres numéricos. En caso de encontrar un número dentro de la palabra, esta no será válida y se procederá a descartarla por lo que no se considerará para ser elegida entre las palabras aleatorias para el juego.

Dado que algunas palabras contienen letras en mayúscula o minúscula, deberá convertirlas en minúscula y asegurarse que si el usuario mete una letra en mayúscula, se convierta en minúscula para que haga *match* con la letra buscada.

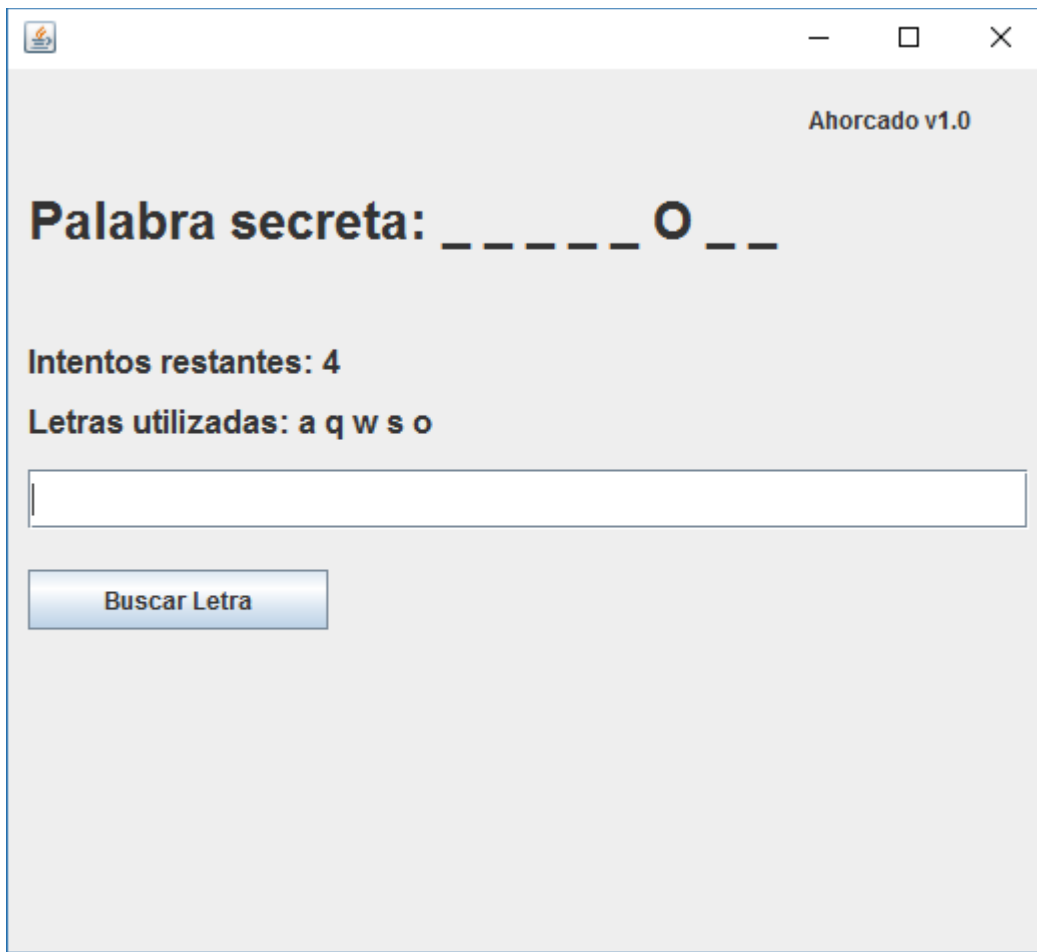
Existen palabras que poseen tildes, estas deberán removerse a la hora de procesar la palabra, de forma que si la palabra es “árbol” esta se convertirá en “arbol” para que el jugador pueda adivinarla. De igual forma, si el usuario al intentar adivinar una palabra, ingresa una letra tildada, deberá buscarse dentro de la palabra secreta sin la tilde.

Si el usuario inserta más de una letra, la sub hilera se buscará dentro de la palabra secreta, si existe, la palabra o fragmento se evidenciará o si no le quedará un intento menos para equivocarse.

Si las palabras contiene caracteres tales como: ‘.’, ‘,’ , ‘@’ o ‘/’ deberán ser removidos a la hora de procesar las palabras para ser utilizadas.

Para asegurarse del funcionamiento correcto, deberá imprimir en consola las palabras procesadas (es decir sin tildes y minúscula) en consola antes de elegir la palabra que se utilizará para jugar.

Adicionalmente, el cliente desea que el juego cuente con una interfaz gráfica. Puede apoyarse en la siguiente imagen.



La interfaz deberá tener un campo de texto de una línea para buscar las letras, un botón para realizar las búsquedas y etiquetas que:

- Muestre el estado actual de la palabra secreta
- Enseñe la cantidad de letras restantes que puede fallar el usuario
- Indique las letras, o sub hileras, que ha intentado adivinar el usuario