

PROYECTO 1: JUEGO DEL AHORCADO

(2 JUGADORES)

En este proyecto vamos a crear una versión del juego del ahorcado, permitiendo la participación de 2 jugadores.

Descripción del juego del Ahorcado:

El juego del ahorcado consiste en que un participante indica una palabra objetivo y una pista. El contrincante deberá descubrir dicha palabra en menos de 6 intentos. En cada intento el contrincante tiene la opción de indicar una letra y se descubrirán las posiciones de la palabra cuyas letras coincidan con las letras que ya se habían descubierto y la última letra indicada si esta se encuentra dentro de la palabra. Finalmente, el contrincante podrá indicar que palabra es la que se busca.

Descripción de los pasos a desarrollar:

A continuación, se esbozarán los pasos que tiene que seguir nuestro programa:

1. Solicitamos los nombres para el jugador 1 y jugador 2. Ambos jugadores empiezan con 0 puntos.
2. Se muestra la puntuación de cada jugador.
3. Inicia el Jugador 1 poniendo una palabra a descubrir.
 - a. El programa le solicitará una palabra objetivo, la cuál debe tener menos de 10 caracteres. [En caso de que no cumpla con dicha condición se repite nuevamente el paso 3.a]
 - b. El programa le solicitará una pista. No se define una extensión máxima.
4. El programa borrará o limpiará el terminal.
5. Se muestra al Jugador 2 la siguiente información:
 - a. Palabra objetivo:
 - i. Se ocultará con un espacio las letras que todavía no se hayan descubierto.
 - ii. Se mostrará las letras ya descubiertas.
 - b. Pista.
 - c. Numero de intentos restantes.
6. El programa deberá solicitar al Jugador 2 una letra. Cuando este introduzca una letra se mostrará nuevamente la "Palabra Objetivo" desvelando únicamente las letras ya descubiertas y las que descubra a partir de la nueva letra introducida por el usuario.
7. El programa solicitará una palabra al Jugador 2

- a. Si acierta termina la tanda para el Jugador 2 y se le suma a su contador de puntos la cantidad de intentos restantes. Pasamos al paso 8.
 - b. Si falla restamos el número de intentos:
 - i. Si el número de intentos es cero. Terminamos la tanda. No se le suma ningún punto al contador del jugador (sumamos 0). Pasamos al paso 8.
 - ii. Si el numero de intentos es mayor que 0. El Jugador 2 todavía tiene que intentar descubrir la palabra y regresamos al punto 5.
8. Tras sumar los puntos en sus respectivos contadores. Se comprobará si alguno de los jugadores ha alcanzado los 20 puntos.
- a. Si uno de los dos ha alcanzados dicha puntuación. Termina el juego y mostramos el nombre del ganador.
 - b. Si ninguno de los dos ha alcanzado dicha puntuación. Volvemos al punto2 y cambiamos los roles de cada jugador: pasa a escoger el player contrario.