



Proyecto Python (Juego del ahorcado)

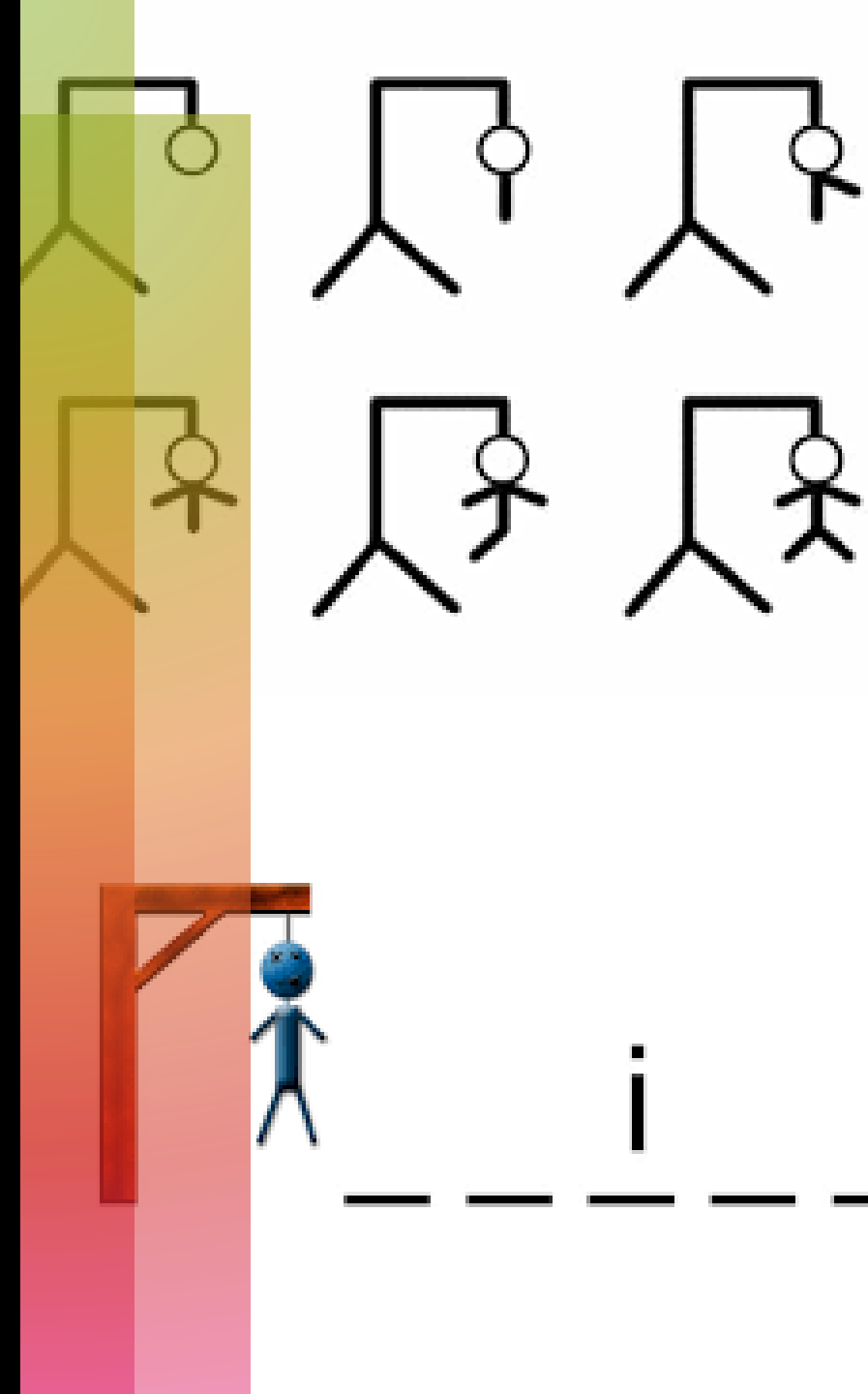
Jorge Carrillo M.

Juego del Ahorcado

Un juego interactivo clasico en el cual se selecciona una palabra aleatoria al azar que el jugador intentara adivinar, el jugador interactua seleccionando una letras al azar que le sirvan como pista para adivinar la palabra, dibujando la horca progresivamente conforme a si el jugador acierta o no.

Sistema de juego

1. Selección de palabra
2. Dibujar la Horca
3. Adivinar letras
4. Victoria o derrota.



¿Por qué en Python?

- **Facilidad de uso:** Sintaxis clara, concisa y sencilla.
- **Versatilidad:** Aplicable a una amplia gama de tareas.
- **Aprendizaje:** Ideal para principiantes y profesionales.
- **Acceso para todos:** Al ser un código abierto y gratuito, cualquiera puede usarlo.
- **Reducción de costos:** Para empresas y organizaciones, significa un ahorro significativo en licencias de software.





¿Qué aprendemos al programar el juego del ahorcado en Python?

- **Variables:** Para almacenar las palabras secretas, el número de intentos, las letras adivinadas, etc.
- **Tipos de datos:** Cadenas de texto (para las palabras), números enteros (para los intentos).
- **Estructuras de control:**

Condicionales: Para verificar si una letra está en la palabra, si el jugador ha ganado o perdido.

Bucles: Para repetir el proceso de pedir una letra hasta que se adivine la palabra o se agoten los intentos.

- **Funciones:** Para organizar el código en bloques reutilizables (por ejemplo, una función para dibujar el ahorcado).
- **Entrada y salida:** Para interactuar con el usuario y mostrar los resultados en la pantalla.

Ejemplos aplicados en el juego

- **Variables:**

`palabra_secreta`: Almacena la palabra que el jugador debe adivinar.

`intentos`: Contabiliza las oportunidades que tiene el jugador.

`letras_adivinadas`: Guarda las letras que el jugador ya ha ingresado.

`palabra_seleccionada`: Representa la palabra a adivinar con guiones bajos inicialmente y se va completando con las letras correctas.

- **Tipos de datos:**

Cadenas: Se utilizan para las palabras, las letras y los mensajes que se muestran al usuario.

Enteros: Para contar los intentos y los índices en las listas.

- **Estructuras de control:**

Condicionales (if, else): Se usan para verificar si la letra ingresada está en la palabra secreta, para determinar si el jugador ha ganado o perdido.

- **Bucles (while):**

El bucle while principal se ejecuta mientras queden intentos y la palabra no esté completamente adivinada.

For: Se utiliza para iterar sobre los caracteres de la palabra secreta y actualizar la `palabra_seleccionada` cuando se encuentra una letra correcta.

- **Funciones:**

`dibujar_ahorcado()`: Muestra el estado actual del ahorcado según los intentos restantes.

`obtener_palabra_azar()`: Selecciona una palabra aleatoria de una lista.

`jugar_juego()`: Contiene la lógica principal del juego.

- **Entrada y salida:**

`input()`: Permite al usuario ingresar una letra.

`print()`: Muestra mensajes en la consola, como el estado del juego, las instrucciones y los res.

CODIGO

<https://github.com/JORGE20044199/AVANCES-JCM.git>