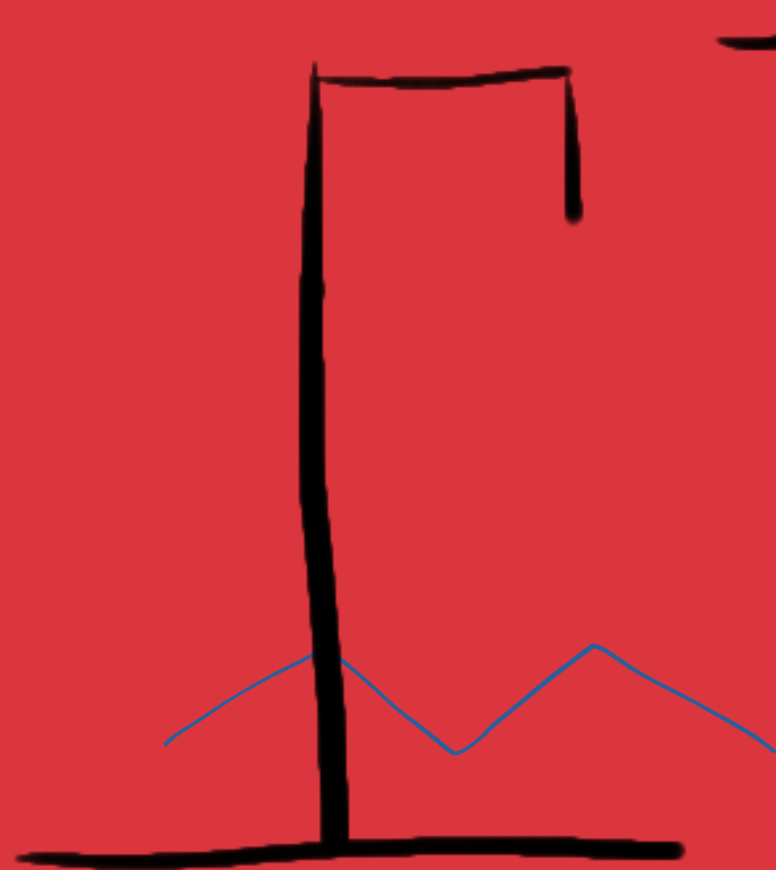


MINI PROYECT: HANGMAN

por Roberto Jassiel
Montes Gutierrez



COMO SE JUEGA ?



- DEBES ADIVINAR LA PALABRA CON LA MISMA MISMA CANTIDAD DE LETRAS QUE APARECEN.
- INGRESA UNA POR UNA LAS LETRAS QUE CREES QUE HAY EN LA PALABRA.
- SI LOGRAS FORMARLA ANTES DE QUE SE FORME LA FIGURA DEL AHORCADO GANAS PUNTOS.



REGLAS DE MI JUEGO

- Debes elegir si las palabras aparecieran en ingles o español
- Conseguir la mayor cantidad de puntos hasta que no logres adivinar una palabra
- Sumaras puntos por palabra adivinar
- Si pierdes una vez el juego te preguntara si quieres jugar otra vez.

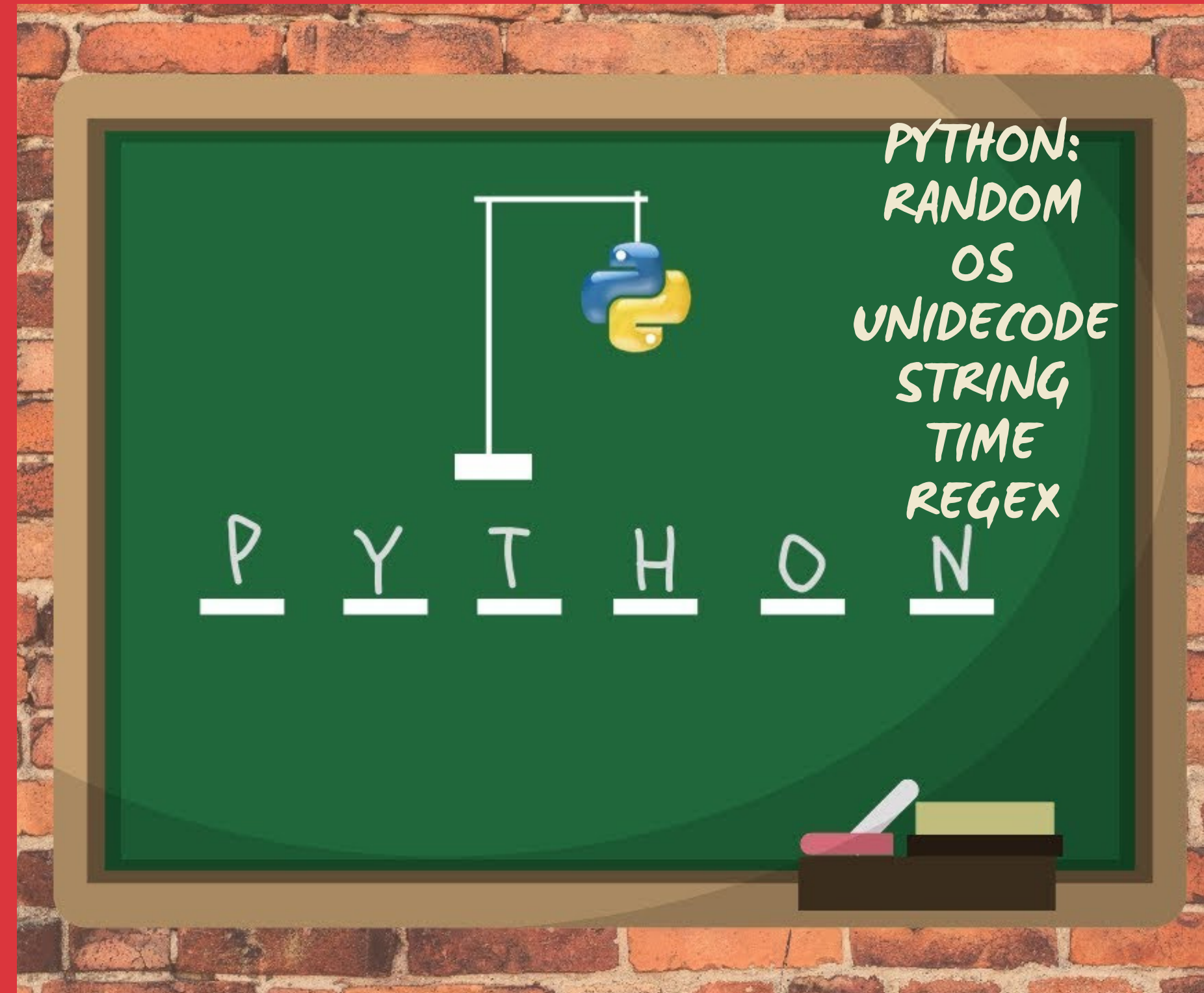
COMO LO DESARROLLE ?

- DESARROLLO DE FLOWCHART
- PSEUDO CODIGO
- DESARROLLO DE LA LOGICA DEL JUEGO
- MODALIDADES DEL JUEGO
- PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

RETOS:

POO

EXTRAER TEXTO DE PAGINAS
ANADIR SONIDOS



COMO PODRIA SEGUIR DESARROLLANDO ESTE JUEGO ?

**AÑADIENDO
NUEVAS
MODALIDAD DE
JUEGO COMO:
PELICULAS,FRASES
POPULARES...**

**AUMENTAR O
DISMINUIR LA
DIFICULTAD DEL
JUEGO, CON UN
TEMPORIZADOR O
AÑADIR PISTAS**

**ALIMENTAR LA
LISTA DE
PALABRAS**

**MEJORAR LA
INTERFAZ
GRAFICA**





DEMO !