

Explicación de las funciones:

MostrarPalabraConGuiones(): Esta función hace un bucle que reescribe toda la palabra elegida y la convierte en guiones

ComprobarLetra(letra): En esta función se le pasa el parámetro letra que es la que nosotros queremos comprobar, si la letra escogida es correcta, se rescribirá el o los espacios en cuestión que tengan esa letra, si nos se le resta un intento al jugador

IniciarCronometro(): Crea un cronómetro para posteriormente agregarle un intervalo llamando a la función "actualizarCronometro"

ActualizarCronometro(): Crea una fecha que es el tiempo actual y ajusta los segundos y minutos, si el jugador en siete segundos no ha puesto nada se le restará un intento. Después de eso escribe donde está capturado el elemento HTML llamado "cronometro" el tiempo actual del juego

rellenarCeros(): Esta función toma un número como entrada y lo devuelve en formato cadena

elegirTematica(): Toma en cuenta que temática elige el usuario en el selector y de esa temática elige una palabra al azar, la palabra se muestra en la consola

restarIntento(): Como su nombre indica quita un intento del contador total y actualiza tanto el texto como la imagen del ahorcado, si el usuario falla los 7 intentos se muestra la pantalla de derrota

HasGanado(): Se muestra la pantalla de victoria y se ocultan el resto de elementos

ocultarElementos(): Quita todos los estilos visibles para que solo se muestre la pantalla de victoria o derrota

obtenerEstadisticas(): Devuelve las estadísticas del jugador que están guardados en el LocalStorage

guardarEstadisticas(): Almacena las estadísticas del jugador dentro del LocalStorage

actualizarEstadisticas() : Actualiza las victorias del jugador, las partidas guardadas, el tiempo jugado y su tiempo promedio jugado, luego se guardan.

Explicación de eventos:

El primer evento es para cargar el archivo JSON de las temáticas

El segundo evento es cuando el usuario elige una tecla para comprobar si la letra es correcta o incorrecta