**PROYECTO JUEGO DEL AHORCADO CON VUE.JS**

**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES**

1. **Pantalla de Inicio.**

* Mostrar el título del juego.
* Incluir dos botones principales:
  + Ver Clasificación.
  + Iniciar Juego.

1. **Clasificación (modal).**

Al hacer clic en "Ver Clasificación":

* Mostrar un modal con una tabla de clasificación, incluyendo:
* Número de partida.
* Nombre del jugador.
* Aciertos.
* Errores.
* Puntaje total (aciertos - errores).
* Fecha y hora de la partida.
* La tabla estará ordenada de mayor a menor puntaje.
* Incluir botón "Volver al inicio".

1. **Modal de Configuración del Juego.**

Al hacer clic en "Iniciar Juego", mostrar un modal con los siguientes campos obligatorios:

* Nombre del jugador (mínimo 3 letras).
* Dificultad (Fácil, Normal, Difícil).
* Temática de palabras (Frutas, Animales, Ciudades, Objetos).
* Selección de personaje (imagen a elegir).
* Incluir botones:
  + Jugar (solo se habilita si todo está diligenciado).
  + Regresar al inicio.

1. **Reglas por dificultad.**

* Fácil: Palabras de hasta 4 letras, duración 1 minuto.
* Normal: Palabras de 5 a 6 letras, duración 3 minutos.
* Difícil: Palabras de 7 a 10 letras, duración 5 minutos.

1. **Pantalla de Juego (modal).**

* Mostrar una palabra aleatoria según temática y dificultad.
* Mostrar espacios/recuadros por letra (ocultos).
* Abecedario en español (incluyendo "Ñ"), con botones por letra.
* Letras ya usadas deben bloquearse visualmente.
* Mostrar:
  + Imagen del personaje, recortada por partes según errores.
  + Contador de aciertos y errores.
  + Temporizador visible.
* Al ganar:
  + Mostrar modal de victoria.
  + Guardar puntaje en LocalStorage.
  + Mostrar opciones: Nuevo juego / Ver clasificación.
* Al perder (por tiempo o errores):
  + Mostrar modal de derrota.
  + Guardar puntaje en LocalStorage.
  + Mostrar opciones: Nuevo juego / Ver clasificación.

1. **Persistencia y lógica.**

* Guardar todas las partidas (con nombre, fecha, puntaje, aciertos, errores) en LocalStorage.
* Evitar repeticiones de palabras recientes (opcional con lógica de historial).
* Al reiniciar el juego:
  + Redireccionar a la pantalla de configuración inicial.

1. **Extras funcionales sugeridos.**

* Efectos de sonido al acertar, fallar, ganar o perder.
* Opción para borrar clasificación completa (con confirmación).
* Opción para pausar el juego (opcional).
* Añadir animación o transición entre pantallas/modales.

**REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES**

1. **Almacenamiento.**

* Todos los datos deben persistirse en LocalStorage.
* La estructura debe ser reutilizable para cada nueva partida.

1. **Desempeño.**

* Carga rápida y fluida.
* El juego no debe bloquear la UI mientras corre el temporizador.

1. **Estructura del código.**

* Usar una sola vista App.vue, pero estructurada con claridad:
* Secciones bien delimitadas (inicio, configuración, juego, clasificación).
* Manejo eficiente del estado con data, computed, methods.

1. **Validaciones.**

* Validar que todos los campos del juego estén diligenciados antes de comenzar.
* No permitir duplicar partidas si no ha terminado una anterior.
* Manejo de errores de usuario (como clics rápidos múltiples).

**REQUERIMIENTOS DE INTERFAZ GRÁFICA**

1. **Diseño visual.**

* Temática visual adecuada al concepto del "Ahorcado" (colores, tipografía, fondo).
* Imágenes de personajes atractivas.
* Diferenciar visualmente aciertos, errores y letras usadas.

1. **Diseño responsive.**

* Funcionar correctamente en:
  + Escritorio.
  + Tableta.
  + Móviles (vertical y horizontal).
* Redimensionar modales y botones según tamaño de pantalla.
* Uso de @media queries o flex/grid para organización.

1. **Accesibilidad.**

* Botones con tamaños adecuados.
* Contraste apropiado entre texto y fondo.
* Inclusión de etiquetas aria-\* si se desea mayor accesibilidad.
* Posibilidad de navegación por teclado.

1. **Diseño en App.vue.**

* Maquetado en <template>, diseño en <style>, lógica en <script>.
* Mantener todo en el archivo App.vue, pero con claridad visual y comentada.

**Resumen general de estructura sugerida en App.vue**

<template>

<!-- Sección de pantalla de inicio -->

<!-- Modal de clasificación -->

<!-- Modal de configuración del juego -->

<!-- Modal de juego -->

<!-- Modal de ganar/perder -->

</template>

<script>

export default {

data() { return { /\* Estado general \*/ } },

computed: { /\* Computados como puntaje final o letras acertadas \*/ },

methods: {

iniciarJuego() {},

seleccionarLetra() {},

actualizarPersonaje() {},

finalizarJuego() {},

guardarPartida() {},

cargarClasificacion() {},

resetearJuego() {}

}

}

</script>

<style>

/\* Estilos del juego por secciones y responsivos \*/

</style>