



Proyecto del “Juego del Ahorcado”

John Roman - Logica de Programacion 1F

¿Como lo hice?

Este software es un juego del ahorcado que nos da vidas limitadas, limite de respuestas perdida y es para poner en practica los conocimientos previos ya realizados en clases.

La propuesta del juego va a ser poner a prueba nuestra creatividad para adivinar palabras relacionadas al juego.

Me guie de las clases que tuvimos, videos en youtube, y una IA que me asistiera en el momento de probar el codigo creado, esta parte no la vi tan compleja ya que en varias de las clases que tuvimos previamente que explican varios principios que son aplicados en el codigo final de mi juego.

Tambien es importante resaltar que no llegue a cumplir con todas las funcionalidades que se presentaron en el diagrama de arquitectura pero si fueron estudiadas a fondo.

Videos de los cuales me apoye para la creacion del Juego.

Como habia explicado antes revise varios videos pero algunos en particular con las herramientas que nesecitaba para poder crear el codigo del juego de manera correcta.

Este me ayudo a comprender de mejor manera como crear el codigo para la creacion del software o juego.



Como me apoye con una IA

Realmente la manera de apoyarme con una IA fue copiar el codigo extraido de Visual Studio Code y preguntar a la IA si encontraba errores en el codigo, si los encontraba me los resaltaba de otro color y le pedia que me explicara que era lo que estaba mal y como solucionarlo.

La IA utilizada fue Deepseek ya que es especializada en codigos, problemas matematicos, problemas logicos etc.

¡Q2Q!

Quisiera resaltar un punto clave para mi ya que la facilidad con la que pude aprender y configurar el codigo de mejor manera ya que hasta cierto punto llega a ser intuitivo y como lo menciono la tutora facil de utilizar

Prueba del Juego: sin mucho mas palabreo quisiera presentar mi juego terminado.

```
proyecto.PY > juego_ahorcado
1  import random
2
3  def juego_ahorcado():
4      # Lista de palabras secretas
5      palabras = ["PYTHON", "PROGRAMACION", "AHORCADO", "COMPUTADORA", "ALGORITMO"]
6      palabra_secreta = random.choice(palabras).upper()
7      letras_adivinadas = ["_"] * len(palabra_secreta)
8      letras_incorrectas = []
9      intentos_maximos = 6
10     intentos = 0
11
12     print("¡Bienvenido al juego del ahorcado!")
13     print(f"Palabra a adivinar: {' '.join(letras_adivinadas)}\n")
14
15     while True:
16         # Mostrar estado actual
17         print(f"Letras incorrectas: {' '.join(letras_incorrectas)}")
18         print(f"Intentos restantes: {intentos_maximos - intentos}")
```


¡Muchas gracias
por su atención!

