





ARQUITECTURA DEL SOFTWARE

INTERFAZ DEL USUARIO

Es la interfaz que vera el usuario esta pintada de color amarillo como la bienvenida, cuando se le pida que ingrese una letra y cuando gana o pierde .

"BIENVENIDO AL JUEGO
DEL AHORCADO"

MODULO DE SELECCIÓN DE PALABRA

Se le otorga un diccionario al programa en el que están almacenadas varias palabras, se elije una aleatoria y el programa elije que letras quitara, luego el usuario o deberá adivinar que letras faltan, de eso se encarga la parte lógica.

LOGICA DEL PROGRAMA

El juego cuenta con variables que cada que ingrese una letra se va a verificar en una condición, si es correcta se llenara el espacio donde ira ubicada, si no es correcta el juego sumara +1 a la variable que contabiliza errores

Correcto

