



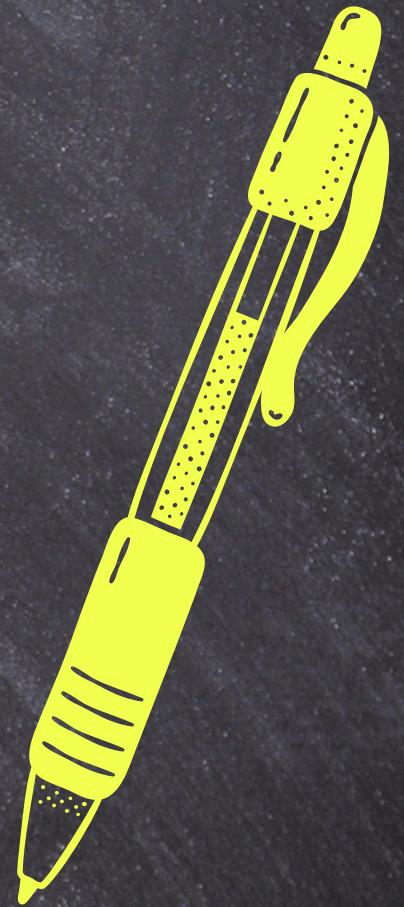
PROYECTO EL AHORCADO

CIBERSEGURIDAD



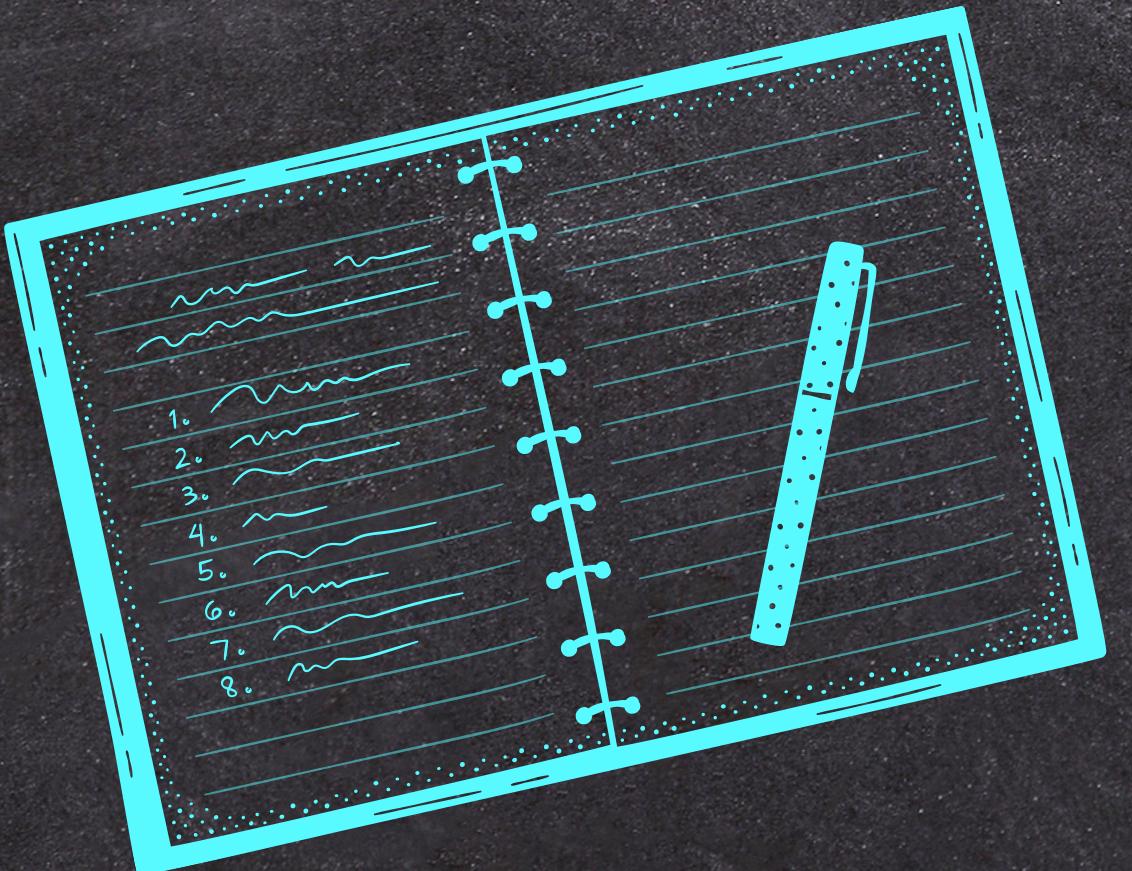
INTRODUCCIÓN

El juego que estamos desarrollando es un juego del ahorcado. Este es un juego de palabras en el que el jugador debe adivinar una palabra secreta letra por letra. El jugador tiene un número limitado de intentos para adivinar la palabra correcta. Si agota los intentos sin adivinar la palabra, pierde.



OBJETIVOS

Este proyecto del juego del ahorcado aplica conceptos clave de lógica de programación como algoritmos, estructuras de datos, control de flujo, iteración y condicionales. El algoritmo selecciona una palabra secreta aleatoria y permite al jugador adivinarla mediante un ciclo while que verifica si las letras ingresadas son correctas. Se utilizan listas para almacenar las letras adivinadas y la palabra secreta.



METODOLOGÍA

ETAPA 1

Definir las reglas del juego (palabra secreta, intentos, etc.) y cómo interactuará el jugador con el programa.

ETAPA 2

Desarrollar el algoritmo principal: seleccionar una palabra aleatoria, gestionar la entrada del jugador y actualizar el estado del juego.

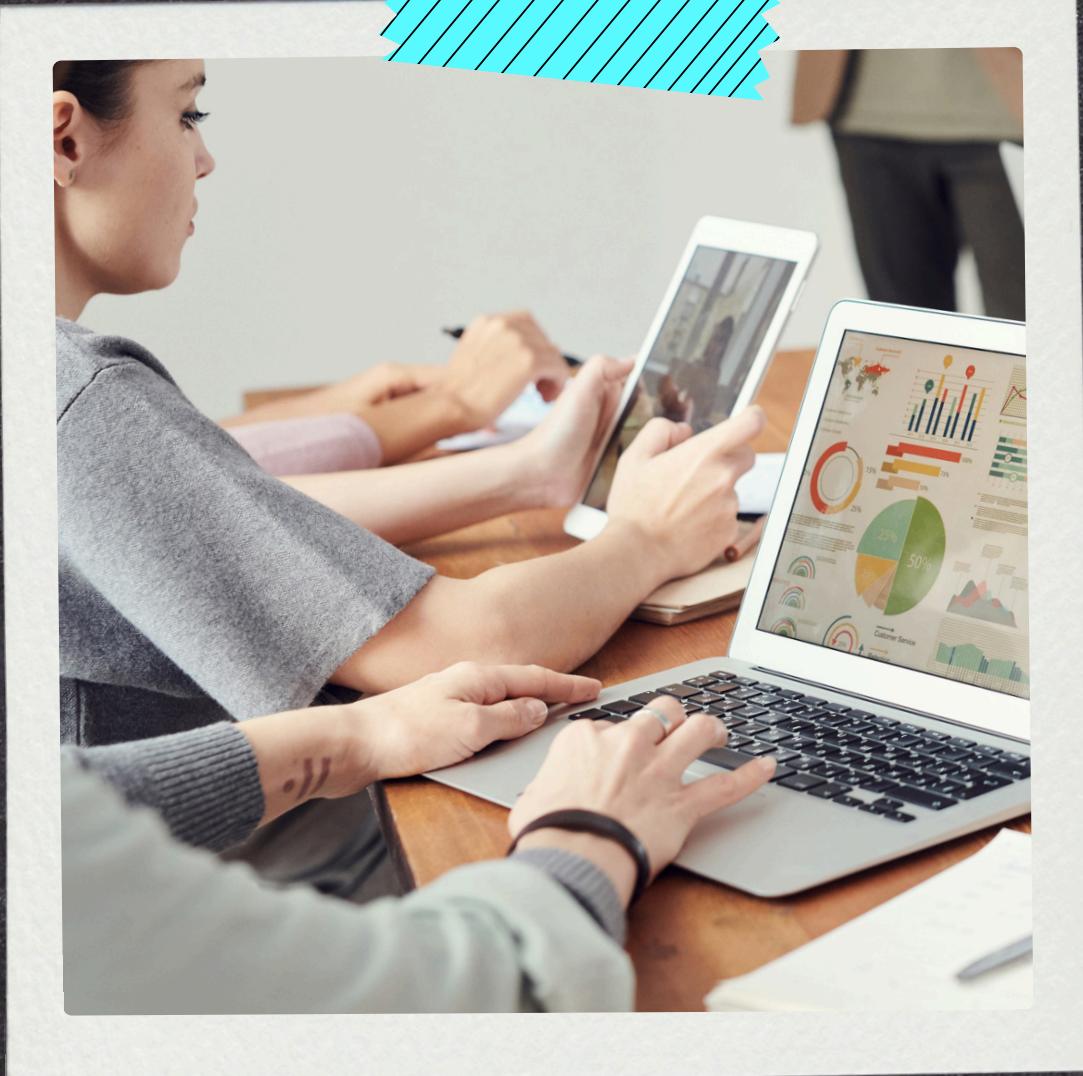
ETAPA 3

Utilizar listas para almacenar la palabra secreta y la palabra adivinada, y variables para contar los intentos incorrectos

ETAPA 4

Probar el juego, verificar que funcione correctamente y ajustar los detalles según sea necesario.

CONCLUSIONES



Este proyecto me ayudó a entender cómo aplicar los conceptos básicos de programación que aprendí en el semestre. Aprendí a usar estructuras como listas, condicionales (if-else) y bucles (while) para controlar el flujo del programa. Además, pude practicar cómo resolver problemas dividiéndolos en pasos más pequeños.



• • • • •

¡Muchas gracias por su
atención! El código del
proyecto lo pueden encontrar
en el siguiente enlace:
<https://github.com/JorgeLuisRojasRobles/UIDE/tree/master/Aprendizaje%20Aut%C3%B3nomo%204>

• • • • •