

DIAGRAMA DE FLUJO



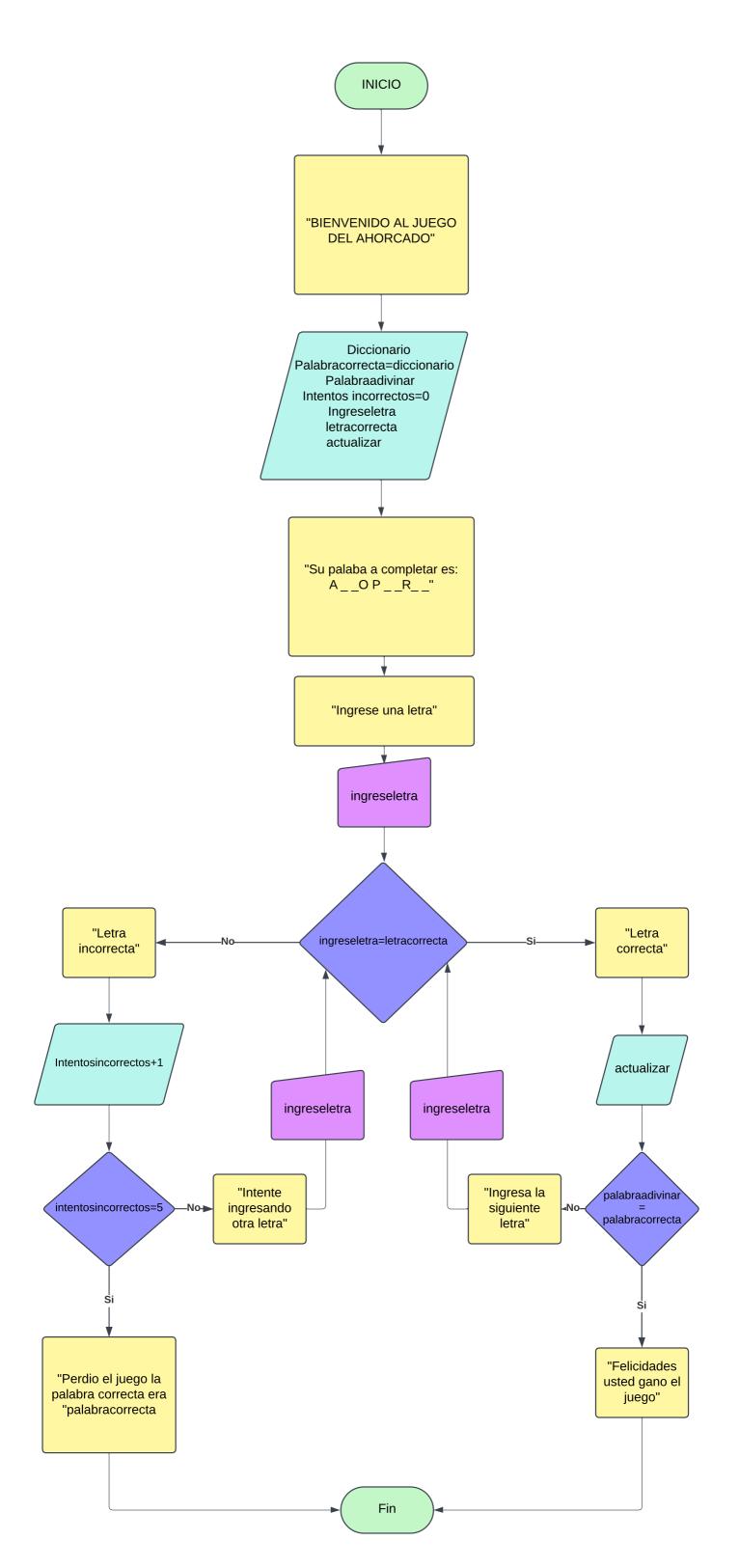
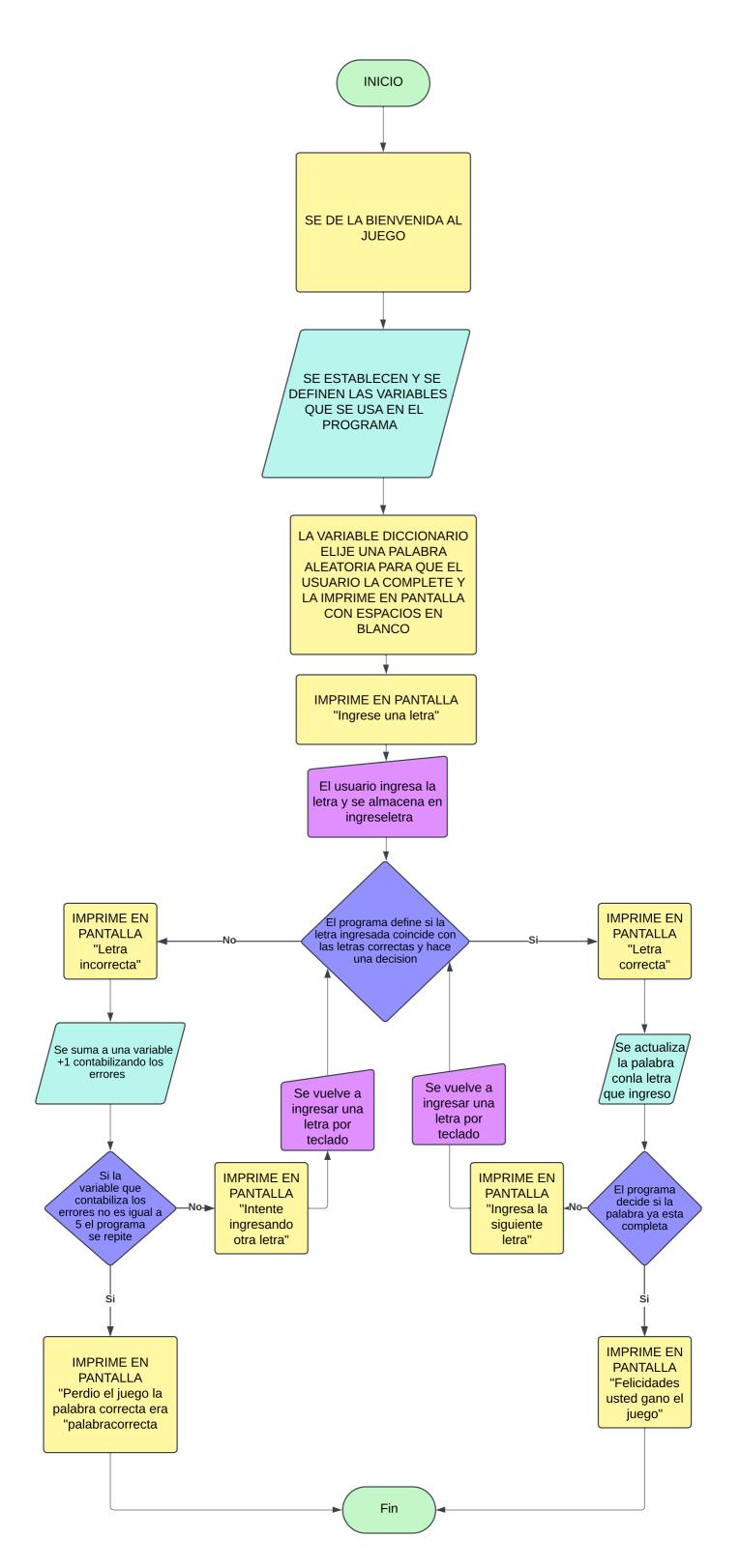




DIAGRAMA DE FUNCIONALIDAD





AROUNTECTURA DELSO ET WARE

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