

Función prueba ()

Entrada	Proceso	Salida
palabra	<p>Definir que intentos es 0</p> <p>Definir que palabra_prueba es la lista de palabra</p> <p>Definir que abecedario es la lista de abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz</p> <p>Definir que adivinar es lo que devuelva la función espacio_palabras (palabra_prueba)</p> <p>Llamar a menu1 (intentos)</p> <p>Mientras que intentos sea menor que 6 entonces:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Letra será igual a una letra random de abecedario • Si letra esta en palabra_prueba entonces: <ul style="list-style-type: none"> - Para i en el rango de la longitud de adivinar: • Si letra es igual a palabra_prueba[i] entonces adivinar[i] es igual a letra - Llamar a menu1 (intentos) - Si adivinar es igual a palabra_prueba entonces imprimir "Felicidades, adivinaste la palabra", llamar a final () y break • En otro caso intentos+=1, agregar a final de errores letra y llamar a la función menu1(intentos) <p>Si intentos es igual a 6 entonces:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imprimir el mensaje "Perdiste, el muñeco murió" y "La palabra era:", palabra_prueba • Llamar a la función final () 	<p>"Felicidades, adivinaste la palabra"</p> <p>"Perdiste, el muñeco murió"</p> <p>"La palabra era:", palabra_prueba</p>

Función palabra_random ():

Entrada	Proceso	Salida
	<p>Definir la lista lista_palabras y agregar todas las palabras</p> <p>Palabra es igual a una palabra random de la lista_palabras</p> <p>Regresar palabra</p>	Palabra

Función tutorial ()

Entrada	Proceso	Salida
	<p>Imprimir el mensaje "En este juego tienes que intentar adivinar una palabra poniendo letras las cuales llenaran los espacios si están en la palabra, tienes un total de 6 intentos y te aparecerán las letras que ya intentaste, pero no estaban en la palabra, lo siguiente es una prueba donde la palabra es ahorcado, también hay que mencionar que no hay acentos ni símbolos en las palabras"</p> <p>Regresar palabra</p>	<p>Mensaje con instrucciones</p> <p>Palabra</p>

Función tu_ponla ()

Entrada	Proceso	Salida
palabra	Preguntar al usuario por la palabra con la que quiere jugar y guardarla en la variable palabra Regresar palabra	Palabra

Función corregir_palabra (palabra)

Entrada	Proceso	Salida
palabra	Palabra_minusculas es igual a las minúsculas de palabra Palabra_ahorcado es igual a la palabra_minusculas sin símbolos, acentos ni espacios Regresar palabra_ahorcado	Palabra_ahorcado

Función espacio_palabras (letras)

Entrada	Proceso	Salida
letras	Para i en el rango de la longitud de letras: <ul style="list-style-type: none"> • Agregar al final de adivinar un _ Regresar adivinar	adivinar

Función final ()

Entrada	Proceso	Salida
	Limpiar la lista adivinar Limpiar la lista errores	

Función menu1 (intentos)

Entrada	Proceso	Salida
intentos	De la lista dibujo imprimir la posición con el número de intentos Imprimir "Palabra: ", adivinar Imprimir "Incorrectas: ", errores	Dibujo de la posición intentos "Palabra: ", adivinar "Incorrectas: ", errores

Función ahorcado (p)

Entrada	Proceso	Salida
P	Definir que intentos es 0	"Solo hay letras del abecedario,

Letra que se le pide al usuario	<p>Imprimir mensaje "Solo hay letras del abecedario, en caso de poner un número o símbolo, se contará como incorrecto"</p> <p>Si p es igual 1 entonces palabra es igual a lo que devuelva la función palabra_random ()</p> <p>Si p es 1 igual entonces palabra es igual a lo que devuelva la función tu_ponla ()</p> <p>Si p es 1 igual entonces palabra es igual a lo que devuelva la función tutorial ()</p> <p>Palabra_ahorcado será igual a lo que devuelva la función corregir_palabra (palabra)</p> <p>Letras será igual a la lista de palabra_ahorcado</p> <p>Adivinar será igual a lo que devuelva la función espacio_palabras (letras)</p> <p>Llamar a menu1 (intentos)</p> <p>Mientras que intentos sea menor que 6 entonces:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá una letra al usuario y letra será igual a lo que ponga el usuario • Letra_final será igual a las minúsculas de letra • Si letra_final está en letras: <ul style="list-style-type: none"> - Para i en el rango de la longitud de adivinar: • Si letra_final es igual a letras[i] entonces adivinar[i] es igual a letra_final <ul style="list-style-type: none"> - Llamar a menu1 (intentos) - Si adivinar es igual a letras entonces imprimir "Felicidades, adivinaste la palabra", llamar a final () y break • En otro caso intentos+=1, agregar al final de errores letra_final y llamar a la función menu1(intentos) <p>Si intentos es igual a 6 entonces:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imprimir el mensaje "Perdiste, el muñeco murió" y "La palabra era:", palabra_ahorcado • Llamar a la función final () 	<p>en caso de poner un número o símbolo, se contará como incorrecto"</p> <p>"Felicidades, adivinaste la palabra",</p> <p>"Perdiste, el muñeco murió" y "La palabra era:", palabra_ahorcado</p>
---------------------------------	--	--

Función menu2 ()

Entrada	Proceso	Salida
	Imprimir "1. Solitario"	"1. Solitario"
	Imprimir "2. Tu pon la palabra"	"2. Tu pon la palabra"
	Imprimir "3. Tutorial"	"3. Tutorial"
	Imprimir "4. Salir"	"4. Salir"

Función main ()

Entrada	Proceso	Salida
Número que se pide al usuario	<p>Definir que continuar es igual a True</p> <p>Mientras que continuar sea True entonces:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Llamar a menu2 () • Pedir al usuario que ponga un número para saber que quiere hacer y guardarlo en la variable op • Si op es diferente de "1", "2", "3" y "4" entonces: <ul style="list-style-type: none"> - Imprimir "Lo que pusiste es incorrecto" • En otro caso: <ul style="list-style-type: none"> - Si op es igual a "1" llamar a la función ahorcado (1) - Si op es igual a "2" llamar a la función ahorcado (2) - Si op es igual a "3" llamar a la función ahorcado (3) - Si op es igual a "4" continuar es igual a False 	"Lo que pusiste es incorrecto"

Entrada	Proceso	Salida
<p>Modo al que se jugara</p> <p>En caso de ser de dos jugadores, ingresar la palabra</p> <p>Letras (Para adivinar la palabra)</p>	<p>Importar la biblioteca random e importar normalize de la biblioteca unicodedata</p> <p>Definir las listas adivinar y errores sin nada dentro</p> <p>Definir la lista dibujos y agregar a los monitos del ahorcado</p> <p>En caso de querer probarlo llamar a la función prueba () con una palabra como parámetro</p> <p>En caso de querer jugar llamar a la función main ()</p>	