

## 1. Diseño General

- Nombre: Ahorcado
- Operaciones
  - Ahorcado: Arreglo de caracteres x Enteron sin signo ->Ahorcado
  - Ahorcado: Ahorcado x Ahorcado ->Ahorcado
  - Arriesgar: Ahorcado x caracter ->Ahorcado
  - Arriesgar: Ahorcado x arreglo de caracteres ->Ahorcado
  - Disminuir intentos: Ahorcado x Enteron sin signo ->Ahorcado

## 2. Diseño en UML

Se diseño agregando 4 miembros, un estado para saber el estado del juego, un número para que actualice la cantidad de intentos, un arreglo de caracteres para contener la palabra a adivinar que será oculta hasta el final del juego y otro arreglo de caracteres para almacenar los guiones que es lo que se ira mostrando y actualizando.

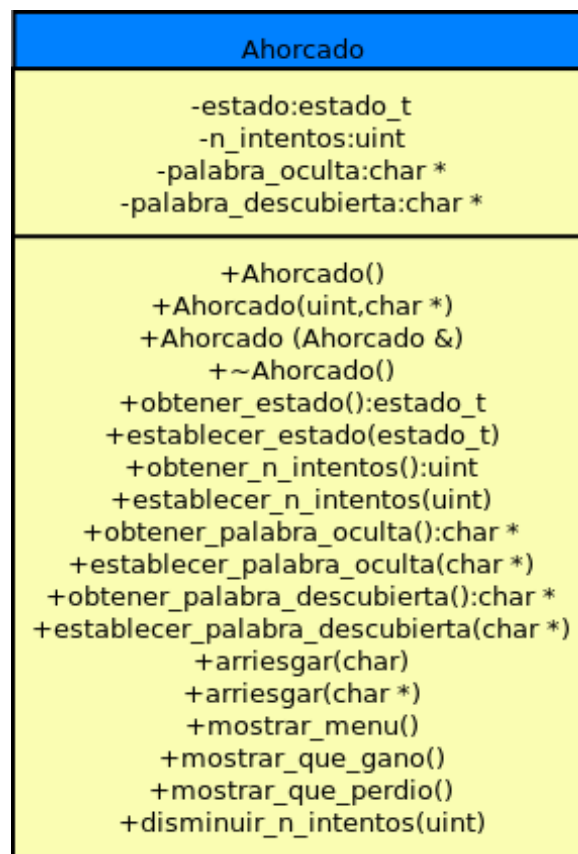


Figura 1: Diseño UML de la clase Ahorcado