

1. Diseño General

- Nombre: Ahorcado
- Operaciones
 - Ahorcado: arreglo de caracteres x enteron sin signo ->Ahorcado
 - Arriesgar: Ahorcado x caracter ->Ahorcado
 - Arriesgar: Ahorcado x arreglo de caracteres ->Ahorcado

2. Diseño en UML

Se diseño agregando 3 miembros, un número para que actualice la cantidad de intentos, un arreglo de caracteres para contener la palabra a adivinar y otro arreglo de caracteres para almacenar los guiones, que seran reemplazador por la palabra a adivinar segun vaya coincidiendo lo ingresado por la palabra a adivinar.

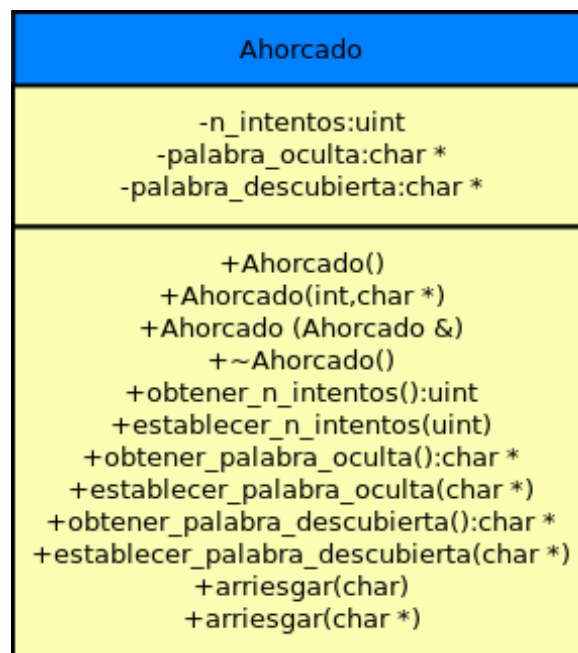


Figura 1: Diseño UML de la clase Ahorcado