## 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.

```
Ahorcado
           -estado:estado t
            -n intentos:uint
         -palabra oculta:char *
      -palabra descubierta:char *
             +Ahorcado()
        +Ahorcado(uint,char *)
       +Ahorcado (Ahorcado &)
            +~Ahorcado()
      +obtener estado():estado t
     +establecer estado(estado t)
      +obtener n intentos():uint
     +establecer_n_intentos(uint)
   +obtener palabra oculta():char *
  +establecer palabra oculta(char*)
+obtener_palabra_descubierta():char *
+establecer_palabra_descubierta(char *)
           +arriesgar(char)
           +arriesgar(char *)
           +mostrar menu()
         +mostrar que gano()
        +mostrar que perdio()
      +disminuir_n_intentos(uint)
```

Figura 1: Diseño UML de la clase Ahorcado