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.

```
Ahorcado
            -n intentos:uint
        -palabra oculta:char *
      -palabra descubierta:char *
             +Ahorcado()
         +Ahorcado(int,char *)
       +Ahorcado (Ahorcado &)
             +~Ahorcado()
      +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 *)
```

Figura 1: Diseño UML de la clase Ahorcado