

Plan Formativo Full Stack Python

Módulo Programación Básica en Python

Tema Funciones

Nivel de Dificultad Alta

Ejecución Grupal

Duración 40 Min

Código Ejercicio E.2.6.G1

Intención del aprendizaje o aprendizaje esperado:

- Creación de funciones para lógica de juego de tablero.
- Despliegue dinámico de tablero actualizado.
- Consulta de datos por consola al cliente.
- Consulta a estructura de datos y almacenamiento de estado del juego.

Planteamiento del Problema:

En este ejercicio se aplican los conceptos aprendidos en clase sobre creación y uso de funciones en Python.

Se solicita crear un script que implemente el juego del “Ahorcado”, utilizando funciones llamadas por una sección principal del código. El código principal ejecuta un loop que se mantiene hasta el término del juego.

Se sugiere implementar la visualización del ahorcado con caracteres ASCII como se indica a continuación:

```
FIGURAS = [ '''
    +---+
    |
    |
    |
    ==='', '''
    +---+
    O  |
    |
```

```

      |
    ==='', ''
+---+
O   |
|   |
|   |
    ==='', ''
+---+
O   |
/|  |
|   |
    ==='', ''
+---+
O   |
/|\ |
|   |
    ==='', ''
+---+
O   |
/|\ |
/   |
    ==='', ''
+---+
O   |
/|\ |
/\  |
    ===''']

```

El juego debe ocultar las letras de la palabra que aún no han sido adivinadas.

Existirá un contador de puntaje regresivo, con un puntaje de 100 y que se decrementa en 2 con cada fallo.

Usted debe implementar a lo menos las siguiente funciones para el juego:

1. `obtener_palabra_aleatoria(listado)`
2. `actualiza_tablero(letras_incognitas,
letras_adivinadas,
palabra_secreta)`
3. `preguntar_letra(letras_ya_escogidas)`
4. `calcula_puntaje()`

Recursos Bibliográficos :

[1] Módulo 2 - Contenido 6: “Codificar un programa utilizando funciones para la reutilización de código acorde al lenguaje Python”