

Práctica No. 1
Kimberly Samantha Gómez Chávez
Carnet: 202402473
Sección: B

Manual Técnico

Requerimientos de la aplicación

1. Java Development Kit
2. IDE compatible con Java (en esta ocasión se utilizó Netbeans)

Métodos creados

1. `main(String [] args)`: Es el punto de entrada, encargado de leer las opciones del usuario.
2. `private static void TerminarPartida() {` cuando el usuario ya termino la partida, tiene esta opción para salir del juego y regresar al menú, donde puede visualizar su puntuación, y si esta en las puntuaciones más altas.
3. `private static void HistorialPartidas() {` todos los jugadores que han jugado se mostraran en esta con sus puntuaciones.
4. `private static void PuntuacionesAltas() {` los 3 jugadores con mayor puntuación aparecerán en este espacio.
5. `private static void InformacionCreador() {` aquí se nos dará la información de la persona que creo el juego, en este caso sería mi información.
6. `private static int leerOpcion() {` según las opciones que el usuario ingrese, esta opción será la encarga de leerla.
7. `private static void inicializarMatriz() {` encargado de realizar una matriz, donde las palabras insertadas estarán, ya sea de manera horizontal o vertical.

8. `private static void rellenarMatriz()` { la matriz con esta opción se rellenara de palabras random, si las palabras insertadas están con minúscula la matriz estará en minúscula y si las palabras están insertadas en mayúsculas la matriz estará en mayúscula. Todo con el propósito de que al jugador se le haga difícil encontrar las palabras.
9. Clase `Jugador`
 - a) **String nombre:** nombre del jugador
 - b) **Int puntuación:** puntuación que el jugador obtuvo de acuerdo a las reglas del juego
 - c) **Int fallos:** este lleva el número de fallos del jugador, ya que sí, tiene 4 fallos automáticamente perderá.
 - d) **Int palabrasEncontradas:** lleva el conteo de las palabras que ha encontrado el jugador.