

SIMULACIÓN DEL JUEGO DEL AHORCADO

Implementación del juego del ahorcado. Usaremos una matriz de 50 palabras para inicializar la matriz.

El juego tendrá 3 niveles de dificultad, lo único que cambia en cada nivel es el número de vidas que se le asigna al usuario al comienzo:


- Fácil 7 vidas
- Intermedio 6 vidas
- Difícil 5 vidas

Al empezar el juego se le indicará al usuario el número de caracteres que tiene la palabra a adivinar y de cuántas vidas dispone. La palabra será elegida de entre las 50 por el propio programa de forma aleatoria. El usuario introducirá una letra, si la letra se encuentra en la palabra destapamos las posiciones en las que está:

Por ejemplo si la palabra es **manzana** e introduce la **a** mostraremos:

_a__a_a

EEEEEE L AAA H H OOO RRRR CCCC AAA DDDD OOO
E L A A H H O O R R C A A D D O O
EEE L AAAAA HHHHH O O RRRR C AAAAA D D O O
E L A A H H O O R R C A A D D O O
EEEEEE LLLLLL A A H H OOO R R CCCC A A DDDD OOO

Selecciona dificultad:
Nivel fácil (7 vidas) 

Jugar Salir

JUEGO DEL AHORCADO

Pista: _ a _

Te quedan 6 vidas.
Has perdido una vida.

Introduce una letra:

Enviar

Borrar

```
Y  Y  OOO  U  U  W  W  IIIII  N  N  || || ||
Y Y  O  O  U  U  W  W  I  NN  N  || || ||
Y  O  O  U  U  W  W  I  NN  N  || || ||
      Y  O  O  U  U  W  W  I  N  NN
Y  OOO  UUU  W W  IIIII  N  NN  ## ## ##
```

```
Y  Y  OOO  U  U  L  OOO  SSSS  EEEEE
Y Y  O  O  U  U  L  O  O  S  E
Y  O  O  U  U  L  O  O  SSS  EEE
Y  O  O  U  U  L  O  O  S  E
Y  OOO  UUU  LLLLL  OOO  SSSS  EEEEE
```

- ❖ Si pincha el botón de Salir, simplemente imprimiremos una pantalla de despedida.
- ❖ No es necesario llevar la cuenta de las letras que ha introducido el usuario, ni mostrárselas.
- ❖ Si introduce dos veces la letra A y no está en la palabra pierde una vida, si vuelve a introducir la A vuelve a perder otra vida.
- ❖ No utilizar Sesiones en este ejercicio.
- ❖ Organizar el código en funciones.

- ❖ Si el usuario introduce más de una letra podemos quedarnos con la primera.
- ❖ No importa que introduzca la letra en mayúsculas o minúsculas, siempre que la letra esté la consideraremos válida.
- ❖ Las vocales que tienen tilde no se considerarán un fallo, tanto si el usuario introduce una vocal con tilde, como si nuestra palabra tenía una vocal con tilde.

Una vez solucionado este problema añadiremos lo siguiente:

- ❖ En la página inicial añadiremos un campo encima de la opción de selección nivel un campo nombre para recoger el nombre del usuario. El nombre y el nivel de dificultad se guardarán en un Cookie que durará una semana. Si el usuario accede a la página de juego y existe la Cookie le aparecerá un mensaje de saludo Bienvenido de nuevo XXX y preseleccionado el nivel de dificultad de dificultad.