

Ejercicio: Desarrollo del Juego del Ahorcado en

Consola

Objetivo:

Desarrollar el clásico juego del Ahorcado en una versión de consola en Python. Los estudiantes deberán implementar todas las funcionalidades necesarias para que el juego sea jugable en modo texto.

Detalles del Ejercicio

El juego del Ahorcado consiste en adivinar una palabra letra por letra antes de que el monigote del ahorcado se complete. Los datos de las palabras estarán almacenados en un archivo JSON.

Datos iniciales en archivo JSON (**data.json**):

- ID
 - Palabra en español
 - Palabra en inglés
-

Requerimientos

A. Cargar el archivo **data.json**.

- Cargar un archivo JSON con palabras en español e inglés.
- Permitir que el juego seleccione aleatoriamente una palabra para adivinar.

B. Selección de idioma.

- Agregar la opción para seleccionar el idioma de las palabras en español o en inglés al inicio del juego.

C. Representación del Monigote en Consola.

- Representar el monigote en la consola con texto. La figura debe mostrarse progresivamente a medida que el jugador falla intentos. El monigote se debe construir de la siguiente manera:
 - Cabeza
 - Tórax
 - Brazo izquierdo
 - Brazo derecho
 - Pierna izquierda
 - Pierna derecha

D. Lógica del Juego.

- El jugador tendrá seis (6) intentos para adivinar la palabra.
- Por cada intento fallido, se añadirá una parte al monigote.
- Si el jugador adivina una letra correctamente, se descubrirá esa letra en la palabra oculta.
- Mostrar las letras usadas y la palabra con las letras descubiertas después de cada intento.

E. Sistema de Puntaje.

- Por cada letra correcta adivinada, el jugador recibirá un punto.
- Al descubrir la palabra, el jugador suma puntos en base a la cantidad de letras de la palabra.

F. Guardado de Puntaje en Archivo JSON.

- Al finalizar el juego, pedir el nombre del jugador y almacenar el puntaje en un archivo `scores.json`.
- Mostrar los cinco (5) mejores puntajes al final de cada partida.

G. Interfaz del Menú en Consola.

- Incluir un menú inicial en consola con las siguientes opciones:
 1. Jugar
 2. Puntajes
 3. Salir

H. Mostrar los Mejores Puntajes

- La opción "Puntajes" del menú debe mostrar los cinco mejores puntajes junto con el nombre del jugador, en orden descendente.

Opcional

1. **Efectos Visuales:**
 - Añadir una animación de texto o símbolos para hacer el juego más visual y entretenido.
2. **Mensajes Personalizados:**
 - Agregar mensajes personalizados cada vez que se adivine una letra o cuando el jugador pierda.

Ejemplo de Ejecución

```
--- Menú Principal ---  
1. Jugar
```

2. Puntajes

3. Salir

Seleccione una opción: 1

Seleccione el idioma (es/en): es

Palabra: _ _ _ _ _

Letras usadas:

Intentos restantes: 6

Introduce una letra: e

¡Bien hecho! Adivinaste una letra.

Palabra: e _ e _ a _ e

Letras usadas: e

Intentos restantes: 6

Introduce una letra: n

Letra incorrecta. Te quedan 5 intentos.

...

¡Ganaste! La palabra era 'elefante'. Obtuviste 8 puntos.

Introduce tu nombre: Juan

¡Puntaje guardado!

--- Mejores Puntajes ---

1. Juan - 8 puntos

2. Ana - 7 puntos

...

Entrega

- Código Python (**ahorcado.py**)
- Archivo JSON con palabras (**data.json**)
- Archivo JSON con puntajes (**scores.json**)

Evaluación

- Cumplimiento de cada uno de los requerimientos.
- Corrección en la lógica del juego y gestión de errores.



- Creatividad en la representación del monigote y la interfaz de texto.