



**ING. EN CIBERSEGURIDAD**

**MATERIA: LOGICA DE LA PROGRAMACION**

**PROYECTO: JUEGO CLASICO DEL AHORCADO**

**DOCENTE: MONICA SALAZAR**

**ESTUDIANTE: LUIS ACOSTA**



# OBJETIVO DEL PROYECTO

El principal problema es que el jugador no puede adivinar la palabra secreta antes de que el muñeco del ahorcado se complete. por lo tanto desarrollaremos un software basico de este clasico juego que nos permita de una forma divertida adivinar nuestra palabra secreta

# OBJETIVOS DEL JUEGO

- El objetivo principal es adivinar la palabra secreta antes de que se complete el muñeco del ahorcado.
- Otro objetivo es mejorar la habilidad para adivinar las letras y las palabras.
- Desarrollar habilidades de lógica: Permitir al usuario practicar estrategias deductivas.
- Crear una experiencia interactiva: Lograr un flujo de juego fluido, sencillo y divertido por medio de nuestro código



# FUNCIONABILIDAD DEL PROYECTO

## DIAGRAMA DE CASO DE USO

Representación gráfica que muestra los actores, los casos de uso y las relaciones entre ellos



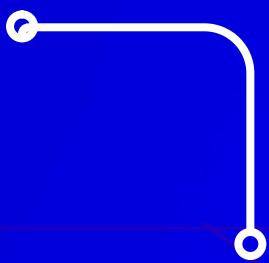
## ARQUITECTURA DE SOFTWARE

Define la estructura y las relaciones entre los componentes del sistema

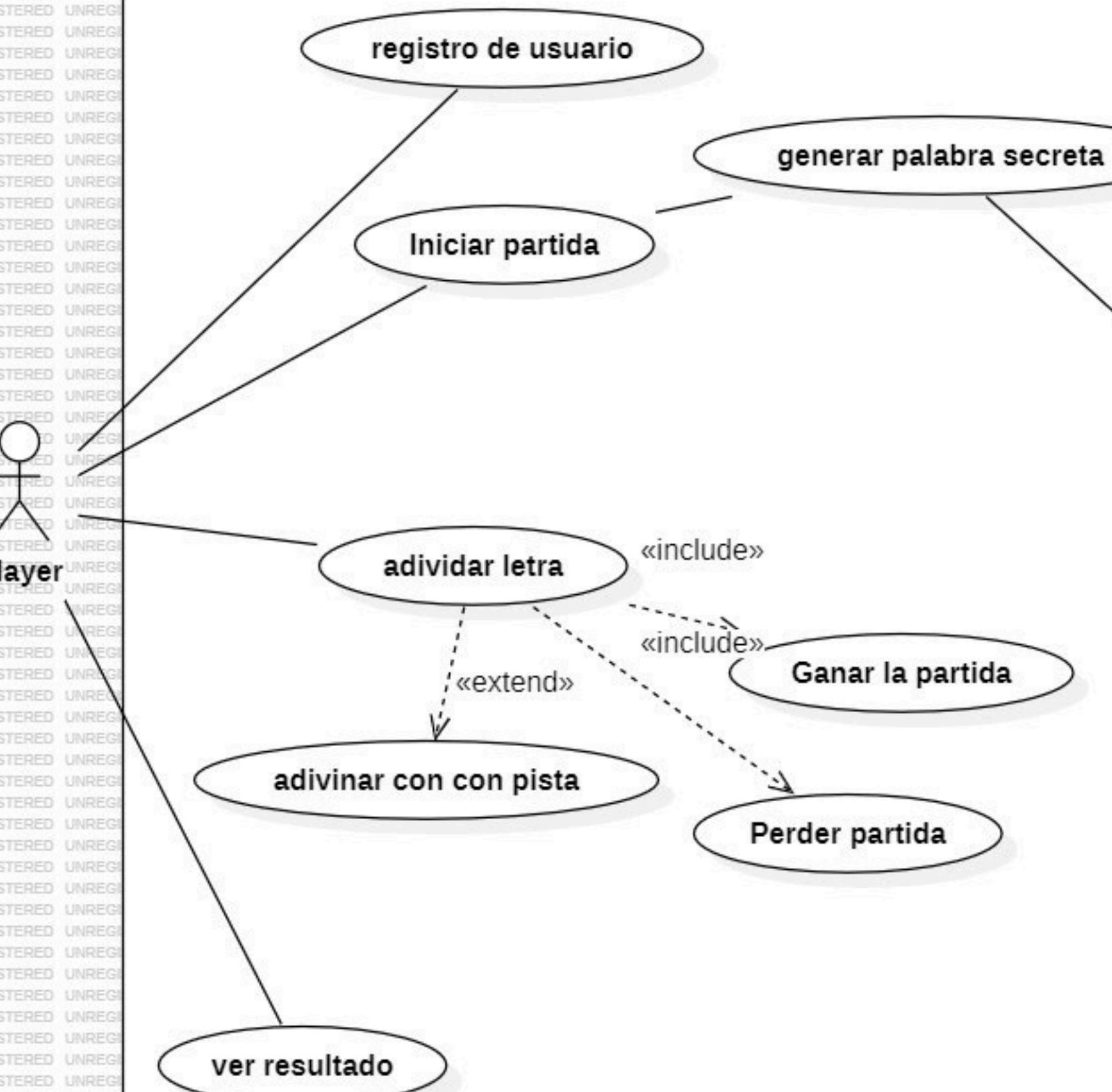


## DIAGRAMA DE FLUJO

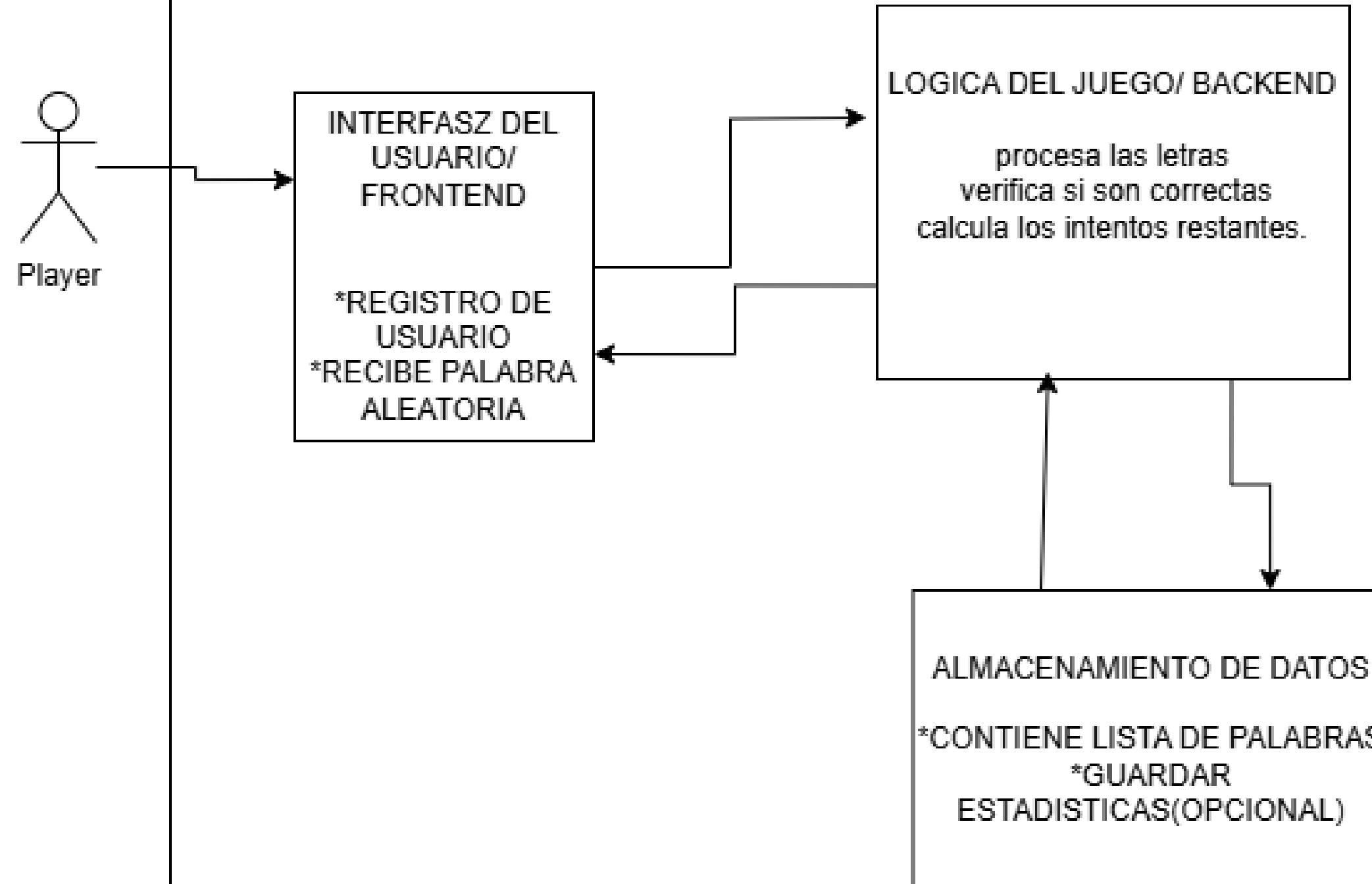
Representación gráfica que muestra el orden y la secuencia de los pasos o etapas de un proceso, algoritmo o sistema

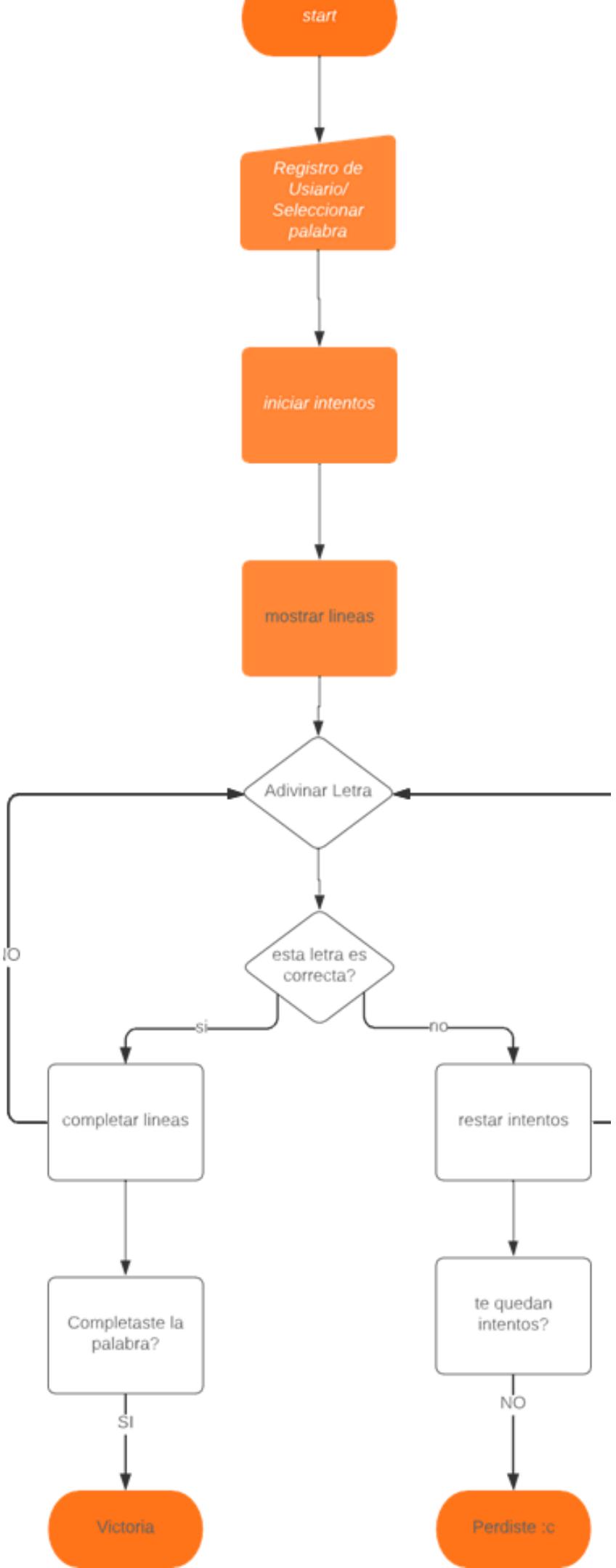


## Juego del ahorcado



## JUEGO DEL AHORCADO





# CODIGO DEL PROYECTO

The screenshot shows a terminal window with the following details:

- File Bar:** File, Edit, Selection, View, Go, Run, Terminal, Help.
- Title Bar:** Search bar.
- Content Area:** Two tabs are open: "practica1.py" and "deber juegodelahorcado.py X". The path "C: > Users > User > Desktop > Ing.cyberseguridad > deber juegodelahorcado.py > ..." is displayed above the code.
- Code:** Python code for a hangman game. It prints a greeting, asks for a name, and initializes a secret word and a list of underscores for the word. It then enters a loop where it prompts the user to guess a letter, checks if it's in the word, and updates the list of underscores. If the letter is not in the word, it decrements the number of attempts. It also prints the current progress and checks if the word is fully guessed. Finally, it prints the secret word.
- Status Bar:** Ln 38, Col 56, Spaces: 4, UTF-8, CRLF, Python 3.13.0, Go Live.
- Bottom Bar:** Icons for various applications like Google Chrome, Microsoft Word, and Excel.

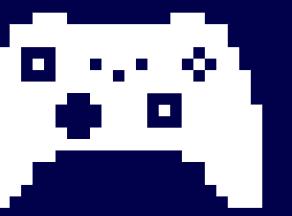
The screenshot shows a code editor interface with two tabs: "practica1.py" and "deber juegodelahorcado.py X". The current file is "deber juegodelahorcado.py". The code is a Python script for a hangman game. It starts by printing the game title, asking for the user's name, and greeting them. It then selects a secret word ("ciberseguridad") and initializes a list of underscores representing the word. The user has 6 attempts. The program enters a loop where it prompts the user to guess a letter, checks if it's in the secret word, and updates the list of underscores. If the letter is correct, it prints "Correcto!". If incorrect, it prints "Incorrecto. Pierdes un intento." and decreases the attempt count. It then prints the current progress of the word and the remaining attempts. Finally, it checks if the word is fully guessed (no underscores left) and prints a victory message or a failure message if attempts run out.

```
practica1.py  deber juegodelahorcado.py X
C: > Users > User > Desktop > Ing.cyberseguridad > deber juegodelahorcado.py > ...
● 1 # 1. Registrar usuario
  2 print("EL juego del Ahorcado")
  3 nombre = input("Por favor, ingresa tu nombre: ")
  4 print(f"Hola, {nombre}. Buena suerte!")
  5
  6 # 2. Seleccionar palabra secreta
  7 palabra_secreta = "ciberseguridad".lower()
  8 palabra_mostrada = ["_"] * len(palabra_secreta)
  9 intentos_restantes = 6
 10
 11 print("\nComencemos el juego!")
 12 print(" ".join(palabra_mostrada))
 13
 14 # 3.Comienza el juego
 15 while intentos_restantes > 0:
 16     # Adivinar letra
 17     letra = input("\nAdivina una letra: ").lower()
 18
 19     if letra in palabra_secreta:
 20         print("Correcto!")
 21         # Actualizar las posiciones de las letras adivinadas
 22         for i in range(len(palabra_secreta)):
 23             if palabra_secreta[i] == letra:
 24                 palabra_mostrada[i] = letra
 25         else:
 26             print("Incorrecto. Pierdes un intento.")
 27             intentos_restantes -= 1
 28     # Mostrar progreso
 29     print(" ".join(palabra_mostrada))
 30     print(f"Intentos restantes: {intentos_restantes}")
 31
 32     # Comprobar si se completó la palabra
 33     if "_" not in palabra_mostrada:
 34         print("\nFelicitaciones, ganaste!")
 35         break
 36     else:
 37         print("No te sientas triste por perder, te quedan más intentos.")
```

# CONCLUSIÓN

"Este proyecto me ayudó a comprender estructuras diferentes en el código como: variables, funciones, manejo de cadenas, los bucles y demás conceptos aprendidos a lo largo de la materia. Además la importancia de una buena lógica en la programación. Me siento satisfecho al ver cómo un simple concepto como el juego del ahorcado se convirtió en un aprendizaje valioso para nuestro futuro como programadores."





**¡MUCHAS  
GRACIAS!**