Programación II

TP 1

Ahorcado

Desarrollar la posibilidad de simular el juego del ahorcado, manejar una lista disponible de palabras y seleccionar al azar la palabra a usar para el juego.

Mostrar en consola el avance del juego con caracteres para simular el ahorcado.

Tabla

Crea un método que permita el dibujo de una tabla en pantalla a partir de una matriz de string recibida como parámetro, el método deber dibujar todos los bordes y tomar la primer fila como títulos para la tabla, cambiar el color de la letras de la fila de títulos.

Menú de la aplicación

Generar un menú que permita acceder a las dos opciones anteriores.

Utilizar los métodos y propiedades de la consola para mostrar la información en pantalla, con un mínimo de estilo y orden (usar bordes, colores, centrado de algún texto, etc).

Validar todos los ingresos de datos.