**DIAGRAMA DE CLASES**

**“Juego del ahorcado”**

**Partida**

-jugador: Jugador

-ahorcado: Ahorcado

+adivinar(letras: char): boolean

+esGanador(): boolean

+esPerdedor(): boolean

**Jugador**

**LetraAdivinada**

+obtenerLetra()

**PalabraOculta**

+obtenerLetra()

**PalabraSecreta**

**AHORCADO**

-palabra: String

-intentos: int

+adivinar (Letra: char): boolean

+esGanador(): boolean

+esPerdedor(): boolean

-

***EXPLICACIÓN:***

En este diagrama de clases mejorado, se agregaron nuevas ramas y relaciones para representar de manera más completa el juego del ahorcado. Las clases principales son las siguientes:

-La clase "Ahorcado" representa el juego en sí y contiene la palabra a adivinar y el número de intentos disponibles. Tiene métodos para adivinar una letra, verificar si el jugador ha ganado o perdido, y determinar si la letra adivinada está presente en la palabra.

-La clase "PalabraSecreta" representa la palabra que el jugador debe adivinar. Tiene el método "obtenerLetra()" para obtener una letra de la palabra oculta.

-La clase "LetraAdivinada" representa una letra que ha sido adivinada por el jugador. Esta clase almacena la letra en sí y también puede tener propiedades adicionales, como si la letra es correcta o incorrecta.

-La clase "Jugador" representa al jugador del juego y contiene su nombre. Esta clase puede tener métodos para adivinar letras y determinar si ha ganado o perdido.

-La clase "Partida" es una entidad que mantiene la relación entre un jugador y una instancia del juego del ahorcado. Tiene un jugador y un ahorcado asociados, y puede tener métodos para realizar acciones relacionadas con el juego, como adivinar una letra y verificar el estado de la partida.