



**FULLCODERS:**  
**CURSO**  
**INTRODUCTORIO**

Potenciar Argentina

**Proyecto Final: Juego del  
Ahorcado**

**Comisión: 25/21663**

**Estudiante: Maximiliano  
Facundo Gadola Soto**

**Tutor: Jesús Anthony  
Tolentino Bellido**

**Septiembre 2023**

## **Proyecto Final**

**Título: Crear un juego de ahorcados**

**Descripción:**

Una biblioteca de una escuela secundaria de Mendoza quiere crear un juego para incentivar a los chicos a conocer nuevas palabras y escribirlas correctamente, el juego se basa en que una persona elige una palabra y las demás tendrán que salvar al muñeco de la orca teniendo 6 vidas. Por cada letra que no este en la palabra se pierde una vida hasta terminar con el muñeco en la orca o hasta adivinar la palabra y salvarlo.

**Metodologías Agiles**

1. Definición del Equipo: miembros clave (programadores, diseñadores y un representante del

usuario (bibliotecario y ayudante))

2. Planificación Inicial:

Lista de características que debe tener el juego.

- Da la bienvenida al juego “ahorcado”.
- Explica las reglas del juego.
- Solicita al usuario que ingrese la palabra.
- Muestra la palabra oculta y la orca del juego.
- Solicita al usuario que ingrese una letra a la vez.
- Verifica si la letra pertenece a la palabra.
- Muestra las letras ya indicadas por el usuario.
- Muestra los resultados del juego.

### 3. Tablero Kanban: visualiza las tareas pendientes, en curso y completadas

Fecha	Pendientes	Fecha	En proceso	Fecha	Completado
21-sep	Definir los requisitos del juego del ahorcado	21-sep	Definir los requisitos del juego del ahorcado	21-sep	Definir los requisitos del juego del ahorcado
21-sep	Crear una lista de funcionalidades y características necesarias.	21-sep	Crear una lista de funcionalidades y características necesarias.	21-sep	Crear una lista de funcionalidades y características necesarias.
21-sep	Diseñar un modelo de la interfaz del ahorcado	21-sep	Diseñar un modelo de la interfaz del ahorcado	22-sep	Diseñar un modelo de la interfaz del ahorcado
22-sep	Desarrollar la funcionalidad para cargar cada letra de la palabra en un vector	22-sep	Desarrollar la funcionalidad para cargar cada letra de la palabra en un vector	22-sep	Desarrollar la funcionalidad para cargar cada letra de la palabra en un vector
22-sep	Crear la funcionalidad para comparar la palabra con cada letra que ingrese el usuario	22-sep	Crear la funcionalidad para comparar la palabra con cada letra que ingrese el usuario	22-sep	Crear la funcionalidad para comparar la palabra con cada letra que ingrese el usuario
22-sep	Crear la funcionalidad para mostrar la interfaz de cada error que cometa el usuario	23-sep	Crear la funcionalidad para mostrar la interfaz de cada error que cometa el usuario	23-sep	Crear la funcionalidad para mostrar la interfaz de cada error que cometa el usuario
23-sep	Desarrollar la funcionalidad para dar el resultado del juego	23-sep	Desarrollar la funcionalidad para dar el resultado del juego	23-sep	Desarrollar la funcionalidad para dar el resultado del juego
23-sep	Realizar pruebas unitarias	23-sep	Realizar pruebas unitarias	23-sep	Realizar pruebas unitarias
24-sep	Realizar pruebas de integración	24-sep	Realizar pruebas de integración	24-sep	Realizar pruebas de integración
24-sep	Realizar pruebas de aceptación por parte del usuario.	24-sep	Realizar pruebas de aceptación por parte del usuario.	24-sep	Realizar pruebas de aceptación por parte del usuario.
24-sep	Corregir errores	24-sep	Corregir errores	24-sep	Corregir errores
24-sep	Solucionar cualquier problema o error encontrado durante las pruebas.	24-sep	Solucionar cualquier problema o error encontrado durante las pruebas.	24-sep	Solucionar cualquier problema o error encontrado durante las pruebas.
24-sep	Realice ajustes y mejoras según los comentarios recibidos	24-sep	Realice ajustes y mejoras según los comentarios recibidos	24-sep	Realice ajustes y mejoras según los comentarios recibidos

4. **Retrospectivas:** analizar lo que funcionó bien y lo que se puede mejorar.
  - El código es correcto
  - Podría mostrar mensajes las letras que uno va usando para no volver a repetirla
5. **Pruebas:** una forma de asegurar la calidad y funcionamiento del producto.
  - Se realizaron algunas modificaciones por errores en algunas palabras
6. **Documentación:** registro de los requisitos, decisiones y cambios en el proyecto.
7. **Comunicación:** al equipo y los interesados para mantener a todos informados sobre el progreso.

### **Enlace al repositorio de Github**

[https://github.com/MaximilianoGadola/Ahorcado\\_game.git](https://github.com/MaximilianoGadola/Ahorcado_game.git)