

Solución Juego

Hay varias formas de hacerlo.

Pseudocódigo (Divide en partes)

Vamos a crear un **juego de adivinar palabras**, con estas fases:

- Pedir al usuario **al menos 8 palabras por teclado**
- Comprobar que:
 - Cada palabra tenga **mínimo 6 letras**
 - Si no es válida → **volver a pedirla**
 - Guardarlas en **mayúsculas**
- Guardar todas las palabras en un **array**
- Elegir **una palabra aleatoria**
- El usuario intenta adivinarla:
 - Introduce palabras por teclado
 - El programa muestra **pistas** (primera letra, luego dos, luego tres...)
- El juego termina cuando:
 - Acierta la palabra → **gana**
 - Se muestran todas las letras → **pierde**

1. Crear el array de 8 palabras con las condiciones

```
//palabras es el array  
  
let palabras = [];  
  
for (let i = 0; i < 8; i++) {  
  
    let palabra;  
  
    do {  
  
        palabra = prompt("Introduce una palabra (mínimo 6 letras):");  
  
    } while (palabra.length < 6);  
  
  
    // Guardamos la palabra en mayúsculas en el array de palabras  
  
    palabras.push(palabra.toUpperCase());  
  
}
```

2. Crear la palabra aleatoria

```
let posicionAleatoria = Math.floor(Math.random() * palabras.length);  
let palabraSecreta = palabras[posicionAleatoria];
```

3. Variables para el juego

```
let intentos = 1;          // Número de letras que se muestran  
let acertado = false;      // Controla si el usuario gana
```

Bucle principal

```
while (!acertado && intentos <= palabraSecreta.length) {  
    // Mostramos pista parcial  
  
    let pista = palabraSecreta.substring(0, intentos);  
  
    let intentoUsuario = prompt(  
        "Pista: " + pista + "\nIntroduce la palabra completa:"  
    ).toUpperCase();  
  
    if (intentoUsuario === palabraSecreta) {  
        acertado = true;  
    } else {  
        intentos++;  
    }  
}
```

Final del juego

```
if (acertado) {  
    alert("¡Has ganado! La palabra era: " + palabraSecreta);  
}  
else {  
    alert("Has perdido. La palabra era: " + palabraSecreta);  
}
```