# Manual de usuario EL AHORCADO

@Michael Schossow 2022

## **Table of Contents**

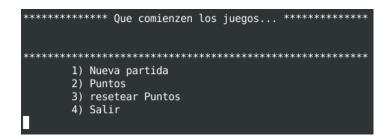
Manual de usuario	1
EL AHORCADO	1
1. Arrancando el juego	
2. El juego	
2.1 Los errores	
2.2 Cómo adivinar	
3. Explicación "Menú principal"	
- ·p	

## 1. Arrancando el juego

En la primera parte, el juego dar la bienvenida a los jugadores. Ellos deben registrarse on un nombre.

## 2. El juego

Tecla "1" empieza el juego.



```
Toca jugar a: Michael

*** Categoría: Paises ***

La palabra misteriosa tiene 7 letras.

[ _ _ _ _ _ ]

¡Adivina una letra o apunta la solucion!

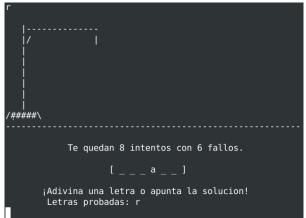
Letras probadas:
```

Hay 4 categorias que elige el programa aleatoriamente.

El jugador tiene que adivinar una palabra de estas categorias. iSe apunta una letra!

El Jugador tiene **10 intentos** para adivinar la palabra misteriosa, pero solamente puede permitirse **7 fallos**.

```
Te quedan 9 intentos con 7 fallos.
[ _ _ _ a _ _ ]
¡Adivina una letra o apunta la solucion!
Letras probadas:
```



#### 2.1 Los errores

Cuando el jugador comete un error apuntando una letra que no está en la palabra misteriosa, el programa pinta la horca.

Primer paso, con la cuerda puesta.

#### **Muchos errores**

Cada jugador puede permitirse 7 errores. Al septimo, el pobre está colgada en la horca.



### 2.2 Cómo adivinar

En el momento en que sabemos la solución, podemos apuntar la palabra completa o rellenarlo letra por letra si los intentos nos lo permite.

Si la palabra es correcta, el jugador recibe 10 puntos. Si no, cuenta la primera letra de la palabra introducida como una letra correcta o erronea.

Cada letra correcta, recibe 2 puntos y un fallo se descuenta 1 punto.

Terminando el juego, volvemos al menu principal.

## 3. Explicación "Menú principal"

Cuando terminamos la primera ronda del juego, volvemos al menú principal.



Con la **tecla "1"** podemos volver a jugar . Los nombres de los jugadores y los puntos se quedan guardados.

Con la **tecla "2"** podemos **ver los puntos**.



Con la **tecla "3"** reseteamos los puntos. Cada jugador comienza de nuevo con 0 puntos. Solamente se recibe un aviso que se ha realizado el reseteo.

Con la **tecla "4"** salimos del juego.

```
4

*** END GAME ***
mic@krypton:~/pro/c/seas/Ahorcado$
```