

PARTE DIRIGIDA

- 1) Hacer un script en Python que lea el archivo listanombres.txt, seleccione uno al azar, y lo guarde en un archivo CSV, junto con la cantidad de repeticiones que se han dado anteriormente.
- 2) Medir el tiempo de ejecución del script.

PARTE CALIFICADA

Pregunta 1 (20 puntos):

- 1) Modificar el script visto en clase del juego del ahorcado para que seleccione una palabra al azar del archivo palabras.txt, una vez se selecciona una palabra, se la remueve del archivo palabras.txt (5 puntos)
- 2) Modificar el script para que no solo acepte letras, sino también se puede adivinar la palabra completa, si la palabra coincide, finaliza el juego e indica que ganó, de lo contrario indica que perdió. Si el jugador elige una letra que ya adivinó antes debe indicar un mensaje que ya se eligió esa letra antes. (7 puntos)
- 3) Medir el tiempo de ejecución de la partida (1 punto)
- 4) Crear el archivo stats.csv con información de todas las partidas: Palabra seleccionada, si ganó o perdió, duración de la partida en segundos, intentos hasta adivinar, intentos fallidos, letras adivinadas. Añadir una fila nueva al finalizar la partida (7 puntos)

Ejemplo:

Palabra	Ganó?	Duración	Intentos totales	Intentos fallidos	Letras
laberinto	Si	35.8s	6	2	aeismbrnl
principio	No	27.1s	8	5	aeoibdt

Nota: para todos los casos se debe validar que existe el archivo