



# JUEGO DEL AHORCADO

Este programa es un juego básico del Ahorcado, creado con el lenguaje de programación Python y usando la librería gráfica Tkinter.

Dentro de las funcionalidades de este juego, es que elige una palabra al azar y el jugador debe adivinarla letra por letra antes de que se dibuje por completo el muñeco del ahorcado.

Se ejecutará a través de una interfaz gráfica con canvas, botones de colores, entrada de texto y reinicio automático.

## Lo que incluye el juego es:

- Ventana gráfica con Tkinter.
- Canvas para dibujar al muñeco por partes.
- Botones de colores para jugar y reiniciar.
- Entrada de texto para escribir una letra.
- Mensajes cuando ganas y cuando pierdes.
- Reinicio automático de la partida.

## ¿Qué partes del código implementé?

Durante el desarrollo del juego agregué e implementé:

| Funciones principales del juego                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Interfaz gráfica (Tkinter)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Manejo del estado del juego                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>elegir_palabra()</i></li> </ul> <p>Elije una palabra al azar de una lista. Nos permite variabilidad en cada partida.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>crear_tablero()</i></li> </ul> <p>Genera guiones “___” equivalentes a la palabra. Se actualiza cuando aciertas una letra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>revisar_letra()</i></li> </ul> <p>Compara la letra ingresada con la palabra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>mostrar_parte()</i></li> </ul> <p>Revela posiciones correctas en el tablero.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>nueva_partida()</i></li> </ul> <p>Limpia el canvas.</p> <p>Oculta todas las partes.</p> <p>Elige una nueva palabra.</p> <p>Resetea fallos y tablero.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>procesar_letra()</i></li> </ul> <p>Valida sólo una letra.</p> <p>Actualiza fallos o aciertos.</p> <p>Detecta si se gana o pierde.</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creación de la ventana principal Tk()</li> <li>2. Etiquetas para mostrar la palabra y los intentos.</li> <li>3. Canvas para dibujar la base y las partes del muñeco.</li> <li>4. Caja de texto donde el usuario escribe una letra.</li> <li>5. Entry para ingresar letras.</li> <li>6. Botones con colores usando una función personalizada:</li> </ol> <p><input type="checkbox"/> Botón “Probar letra”<br/> <input type="checkbox"/> Botón “Nueva partida”</p> | <p>Usé un diccionario “datos” para controlar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Palabra elegida.</li> <li>● Tablero.</li> <li>● Número de fallos.</li> <li>● Partes del muñeco</li> <li>● Acceso a los objetos de la interfaz</li> </ul> <p>● Validación de entrada</p> <p>Evita textos vacíos, números y cadenas largas.</p> |

# ¿Qué aprendí durante el desarrollo?

Durante este proyecto aprendí varias cosas importantes:

## Como usar Tkinter

Crear ventanas, botones, etiquetas y canvas.

Cambiar colores y estilos de letra y tamaño.

## Programación estructurada

- Dividir el programa en funciones.
- Evitar código repetido.
- Mantener el programa más fácil de entender y modificar.

## Manejo de lógica del juego

- Cómo verificar letra por letra.
- Actualizar el tablero en pantalla.
- Llevar control de los fallos.
- No estresarme con cada error, darle tiempo a cada uno.

## Trabajo con Canvas

- Dibujar líneas, círculos y figuras básicas.
- Ocultar y mostrar partes del muñeco.

## Depuración de errores

- Problemas con indentación.
- Variables fuera de alcance, principalmente a establecerlos.
- Botones mal escritos.
- Funciones colocadas fuera de su lugar.

En general, este proyecto me ayudó a reforzar mis conocimientos de Python, utilizar la lógica, crear borradores de las funcionalidades que iba a requerir durante el desarrollo y a usar Tkinter, además de aprender a organizar mejor el código.

Debo reconocer que me costo mucho trabajo, me apoyé en códigos que nos compartió la Dra Julieta, pude comparar códigos para estructurar el juego, también utilicé apoyo con las

herramientas de word para los estilos de letra, numeros y colores, así como tambien paint y excel para elaborar las coordenadas para la creación del cuerpo, ya que si lo ponía al tanteo me salían muy chuecas las líneas de los brazos, piernas y el círculo de la cabeza.

En este proyecto quise y espero haber detallado cada funcionalidad, que aunque fue muy básico mi juego, espero haber cumplido parte de los criterios a evaluar.

Gracias!!