

**UNIVERSIDAD RAFAEL BELLOSO CHACIN
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE COMPUTACION
CATEDRA: PROGRAMACION II
PROFA: MARIA EUGENIA FOSSI MEDINA**

PROYECTO FINAL

FOMECA, empresa especializada en el diseño y elaboración de software especializados, realizará un concurso de talentos para la selección del nuevo equipo de trabajo a utilizar en un proyecto X. A tal fin, a cada equipo se le asignará la elaboración de una versión del juego del ahorcado. Las condiciones a manejar son:

- 1.- El juego tendrá un total de 5 niveles de acción y cada nivel, tendrá un total de 5 partidas.
- 2.- Para los primeros 4 niveles se deberá crear un archivo.txt con un mínimo de 15 palabras cada uno. El primer nivel tendrá palabras de dos sílabas; el segundo nivel, palabras de tres sílabas; el tercer nivel, palabras de cuatro sílabas; el cuarto nivel, palabras de cinco o más sílabas.
- 3.- Para el quinto nivel se creará un archivo.txt con 15 o más frases de mínimo dos palabras y máximo seis palabras cada una.
- 4.- Adicionalmente, se deberá crear un archivo.txt para registrar a los jugadores. Los datos que se guardaran son: Alias del jugador (no se pueden repetir), niveles aprobados, puntaje y vidas.
- 5.- Lo primero que se debe presentar en pantalla al ejecutar el software, es un menú con las siguientes opciones:
 - a.- **Acerca de:** Deberá mostrar el nombre del juego, los autores (nombre, apellido, cedula) y la sección.
 - b.- **Registrar Jugador:** En esta opción, se solicitará al jugador o jugadores el alias. Automáticamente, se le dará el jugador un total de tres vidas.
 - c.- **Reiniciar Registro de Jugadores:** Deberá colocar todos los datos en sus valores originales (Alias = se deja igual, Niveles = se lleva a cero, Puntaje = se lleva a cero y Vidas = se lleva a tres). Esta opción solo se realizará con una aprobación previa.
 - d.- **Mostrar Jugadores:** Dará un listado completo de los jugadores que se encuentran registrados, ordenados por las puntuaciones obtenidas.
 - e.- **Jugar Nivel:** Solo podrá jugar una persona a la vez y debe estar registrado previamente. El proceso es el siguiente: Se comienza por el primer nivel, para cada partida, el sistema deberá tomar de manera aleatoria una palabra del archivo.txt correspondiente a ese nivel. En pantalla (el diseño de la misma es libre) se deberá reflejar los datos del jugador, las oportunidades que tiene por partida y tantos asteriscos como letras tenga la palabra.
Por ejemplo: si la palabra es MESA, se debe ver (* * * *).
Cada partida tiene un total de 5 oportunidades. El jugador deberá adivinar la palabra ingresando letra por letra. Cada vez que el

jugador adivine una letra deberá cambiar el o los asterisco(s) por la letra correspondiente. Cada letra acertada son 3 puntos, si la letra está dos veces son 7 puntos y 9 si esta más de dos veces. Por cada falla se le resta 4 puntos. Si falla cinco veces, se le quita una vida al jugador y se cambia la palabra.

Si termina la partida con éxito pasa a la siguiente partida del nivel. El sistema no debe repetir palabras por partida. Al finalizar el nivel se le suma 10 puntos y se le obsequia una vida, luego se le debe preguntar si quiere realizar el siguiente nivel. De ser afirmativa la respuesta, pasaría a adivinar las palabras del siguiente nivel con la misma dinámica. En caso contrario, se guarda la información del jugador y se va al menú principal.

Para el último nivel, los puntajes serán los siguientes, 7 por una letra, 9 por dos y 11 por más de dos. Los espacios en blancos se representaran con un guion. Por ejemplo: si la frase es:

LA CASA ES LINDA = (** - ***** - ** - *****)

Finalizado el nivel se le suma 15 puntos, luego se debe mostrar en pantalla los datos completos del jugador y la frase: "HA FINALIZADO CON VIDA SU MISION"

Si el jugador pierde todas las vidas, se debe colocar en pantalla los datos del jugador junto a la frase "LO SENTIMOS PERO LAMENTABLEMENTE FUE AHORCADO". Posteriormente, es eliminado del registro de jugadores.

Finalmente, si un jugador completa todos los niveles, comenzará de nuevo desde el nivel uno pero con el puntaje previamente obtenido y las vidas que tiene más 2 adicionales.

Si decides participar en el concurso, las reglas son:

- a.- Máximo dos personas por equipo.
- b.- El sistema deberá estar guardado en una carpeta de nombre: APELLIDO1_APELLIDO2.
- c.- Cualquier valor agregado en bienvenido, siempre y cuando respete las reglas básicas dadas.
- d.- Se deberá entregar a mas tardar: 21-04-2015 por los correos:

marufossi@gmail.com
maru_fossi@hotmail.com

NOTA: Llevar en un dispositivo de memoria auxiliar el proyecto el día del examen. Ser humano precavido vale por dos.

SUERTE Y EXITOS