

	IES Juan de la Cierva	DWES
	Fecha:	Evaluación 1 - E3
	Nombre:	

Ejercicio: Ahorcado

Tiempo: 30 minutos + 5 minutos de análisis

Puntos: 2.5

Enunciado:

Con el código del ejercicio implementa el juego del ahorcado.

Cuando se inicie el juego se elegirá una palabra aleatoria de un conjunto de palabras.

El jugador irá probando con letras, el juego irá comprobando si la letra aparece en la palabra e irá sustituyendo las apariciones de esta.

En el caso de tener un error en los datos (letra vacía, enviada más de una letra o letra ya dicha anteriormente) se producirá un mensaje de error. El formulario debe mantener los datos en caso de error.

Si no hay error la letra se anotará en las letras probadas. También se comprobará si está en la palabra.

Si al anotar la letra se produce una condición de victoria aparecerá el mensaje de victoria y un enlace a juego nuevo. No se mostrará el formulario.

Si al comprobar la letra, esta no aparece en la palabra se incrementará el número de errores y se cambiará la imagen del ahorcado por ahorcado\_N.png, donde N es el número de errores.

Para mantener el estado del tablero entre peticiones, se serializará y se enviará en un campo hidden. El código de la serialización se adjunta en el fichero de código.

NOTA: Qué establecer dentro de la variable tablero es clave para realizar el ejercicio

Herramientas: serialización, formularios y arrays

Puntuación:

0.5 Define, inicializa y visualiza un tablero

0.5 Procesa las variables enviadas en el POST

0.5 Detecta y visualiza los errores

1.- Letra vacía

2.- Varias letras

3.- Letras ya probada

0.5 La información del formulario es mantenida en caso de error

0.5 Condición de victoria y mensaje

Bonus: (Tras acabar el resto de ejercicios)

0.5 Implementa una cuenta de partidas ganadas y perdidas

