

\$coleccionPalabras=

0	1	2	3	4
MUJER	QUESO	FUEGO	CASAS	RASGO
5	6	7	8	9
GATOS	GOTAS	HUEVO	TINTO	NAVES
10	11	12	13	14
VERDE	MELON	YUYOS	PIANO	PISOS
15	16	17	18	19
CERCA	AYUDA	DEDOS	FORMA	GASTO

//indice
//elemento

Información de la estructura:

Tipo: Indexado (los índices son numéricos)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: guarda las palabras que se pueden elegidas para jugar wordix

\$jugadores=

0	1	2	3	4
ivan	jose	gastin	german	carolina
5	6	7	8	9
antonella	agustin	gonzalo	mario	roberto
10	11	12	13	14
cristian	miguel	daiana	florencia	marta
15	16	17	18	
julieta	fernanda	ana	marcos	

//indice
//elemento

Información de la estructura:

Tipo: Indexado (los índices son numéricos)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: Almacena los las personas que ya jugaron en wordix

\$adivinadaEnIntento	1	2	3	4	5
	0	0	0	0	0
	6	//clave			
	0	//valores			

Información de la estructura:

Tipo: Asociativo (los índices son numéricos)

Tipos de datos: Almacena valores Int

¿Para qué se utiliza?: Se utiliza para saber en cual intento el jugador adivino la palabra

\$nuevaPartida =	palabraWordix	jugador	intentos	puntaje	//clave
	""	""	0	0	//valores

Información de la estructura:

Tipo: Asociativo (los índices son palabras)

Tipos de datos: Almacena valores Int y String

¿Para qué se utiliza?: Se utiliza para iniciar una nueva partida.

\$ordenTeclado =	0	1	2	3	4	//indice //elemento
	salto	Q	W	E	R	
	5	6	7	8	9	
	T	Y	U	I	O	
	10	11	12	13	14	
	P	salto	A	S	D	
	15	16	17	18	19	
	F	G	H	J	K	
	20	21	22	23	24	
	L	salto	Z	X	C	
	25	26	27	28		
	V	B	N	M		

Información de la estructura:

Tipo: Indexeado (los índices son numeros)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: Simula un teclado en la salida por pantalla.

\$vocales =

0	1	2	3	4
A	E	I	O	U

//indice
//elemento

Información de la estructura:

Tipo: Indexeado (los índices son numeros)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: Almacena las vocales.

\$consMenores =

0	1	2	3	4
B	C	D	F	G
5	6	7	8	9
H	J	K	L	M

//indice
//elemento

Información de la estructura:

Tipo: Indexeado (los índices son numeros)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: Almacena consonantes anteriores a M (inclusive).

\$consMayores =

0	1	2	3	4	
N	P	Q	R	S	//indice //elemento
5	6	7	8	9	10
T	V	W	X	Y	Z

//indice
//elemento

Información de la estructura:

Tipo: Indexeado (los índices son numeros)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: Almacena consonantes posteriores a M.

\$partida =

palabraWordix	jugador	intentos	puntaje
\$palabraWordix	\$nombreUsuariq	\$nroIntento	\$puntaje

//clave
//valores

Información de la estructura:

Tipo: Asociativos (los índices son palabras)

Tipos de datos: Almacena variables

¿Para qué se utiliza?: Almacena informacion de una partida.

\$estadisticasPartidas

0	1	2	3	
\$nuevaPartida	\$nuevaPartida	\$nuevaPartida	\$nuevaPartida	\$nuevaPartida	

Información de la estructura:

Tipo: Indexeado (los índices son numeros)

Tipos de datos: Almacena arreglos asociativos.

¿Para qué se utiliza?: Almacena estadísticas de partidas de forma aleatoria.

