

\$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	emiliano	gaston	german
5	6	7	8	9
carolina	antonella	agustin	gonzalo	mario
10	11	12	13	14
roberto	cristian	miguel	daiana	florencia
15	16	17	18	19
marta	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

\$resumenJugador

jugador	partidas	puntaje	victorias
ivan	3	22	2
intento1	intento2	intento3	intento4
1	1	0	0
intento5	intento6		
0	0		

//clave

//valor

**Información de la estructura:**

Tipo: Asociativo (las claves son palabras)

Tipos de datos: Almacena valores Int y String

¿Para qué se utiliza?: Se utiliza para guardar conjuntos clave-valor correspondientes a las estadísticas de un jugador.

\$ordenTeclado =

0	1	2	3	4
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	

//indice

//elemento

**Información de la estructura:**

Tipo: Indexado (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: Indexado (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: Indexado (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	
5	6	7	8	9	10
T	V	W	X	Y	Z

//indice

//elemento

**Información de la estructura:**

Tipo: Indexado (los índices son numeros)

Tipos de datos: Almacena valores String

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

\$estadisticasPartidas =

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

  

***	99
\$nuevaPartida	\$nuevaPartida

//indice  
//elemento

**Información de la estructura:**

Tipo: Arreglo indexado de arreglos asociativos

Tipos de datos: Almacena arreglos asociativos.

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

\$nuevaPartida =

palabraWordix	jugador	intentos	puntaje
QUESO	jose	1	15

//clave

//valor

**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 guardar conjuntos clave-valor correspondientes a nuevas partidas.

\$iniciarTeclado =

A	B	...	Z
ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE	ESTADO_LETRA_DISPONIBLE

//clave

//valor

**Información de la estructura:**

Tipo: asociativo. Las claves son letras o Char

Tipos de datos: almacena strings

¿Para qué se utiliza?: Almacena el estado de las letras

\$estructuraPalabraIntentos

0	1	2	....
"letra" => \$letraIntento	"letra" => \$letraIntento	"letra" => \$letraIntento	"letra" => \$letraIntento
"estado" => \$estado	"estado" => \$estado	"estado" => \$estado	"estado" => \$estado

  

26
"letra" => \$letraIntento
"estado" => \$estado

//indice

//elemento

//elemento

Tipo: Arreglo indexado de arreglos asociativos

Tipos de datos: arreglos asociativos

¿Para qué se utiliza?: Almacena cada letra de la palabra intento con su estado











