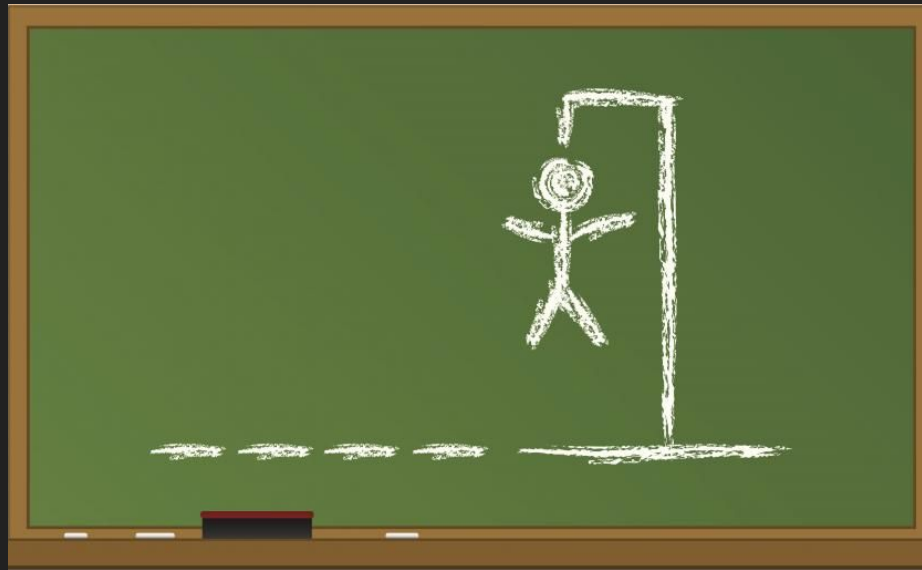


# AHORCADO



Programación de Computadores  
Facultad de Ingeniería  
Universidad Nacional de Colombia  
2020



David Santiago Pirateque Suarez  
Ingeniería Mecatrónica



Marco Antonio Quimbay Dueñas  
Ingeniería Mecatrónica



Oscar Alejandro Naranjo Quintero  
Ingeniería Civil

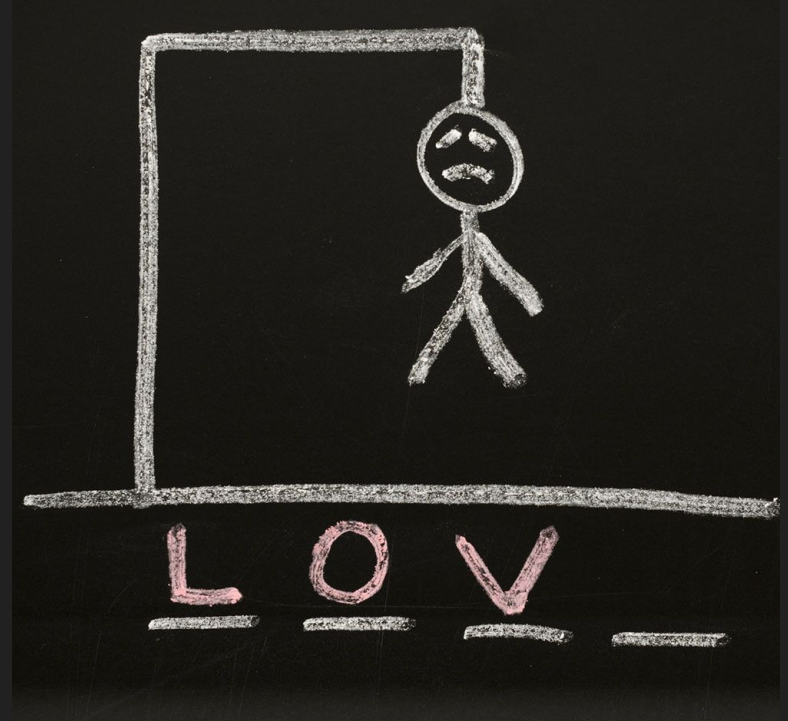
# Contenido:

1. Introducción
2. Campo de Acción
3. Definición General del Proyecto
4. Propósitos y Objetivos
  - 4.1 Objetivo General
  - 4.2 Objetivo Específico
5. Resultados Esperados

# Introducción:

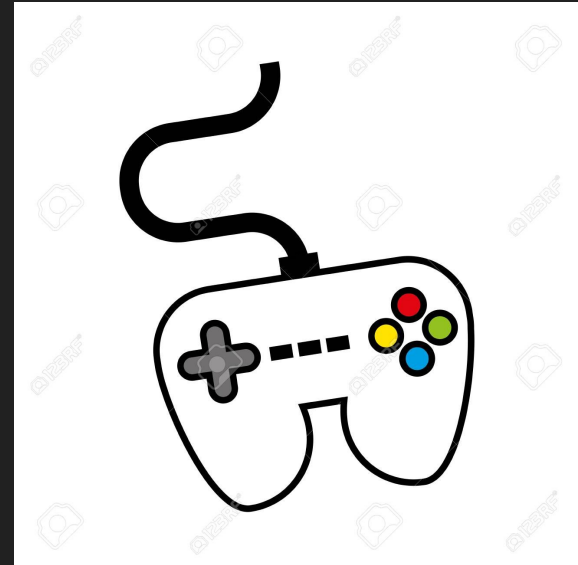
Ahorcado es un juego de adivinanza que se encarga de desarrollar habilidades de destreza por medio del descifrado de una palabra previamente establecida.

Lo que se busca solventar con el presente proyecto es automatizar el proceso de interacción del usuario con el juego 'Ahorcado'.



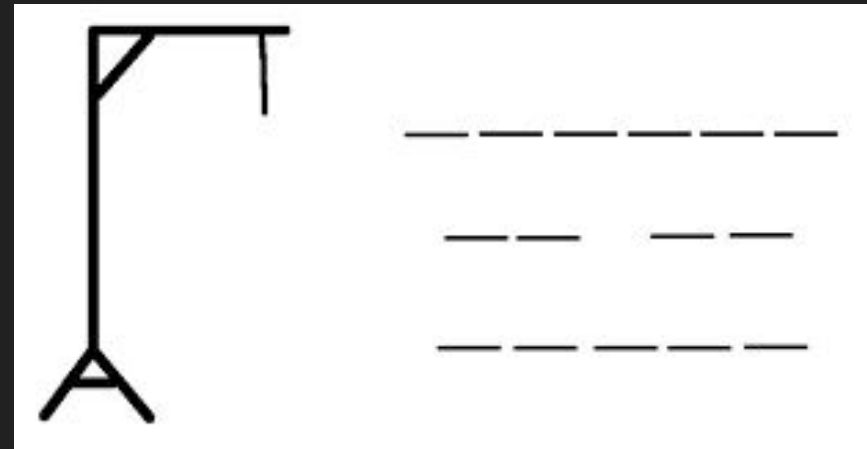
# Campo de Acción:

1. Juegos
2. Entretenimiento
3. Diversión



# Definición General del Proyecto:

El proyecto consiste en un programa en que el participante intente adivinar una palabra, digitando una letra por turno con una cantidad limitada de fallos.

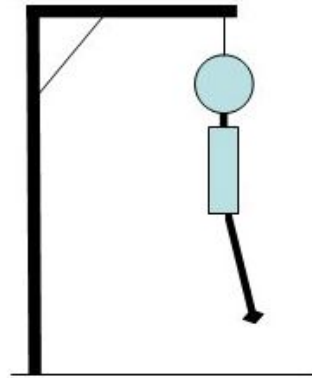


# ¿Cómo ganar?

El juego del ahorcado - Categoría: Animales

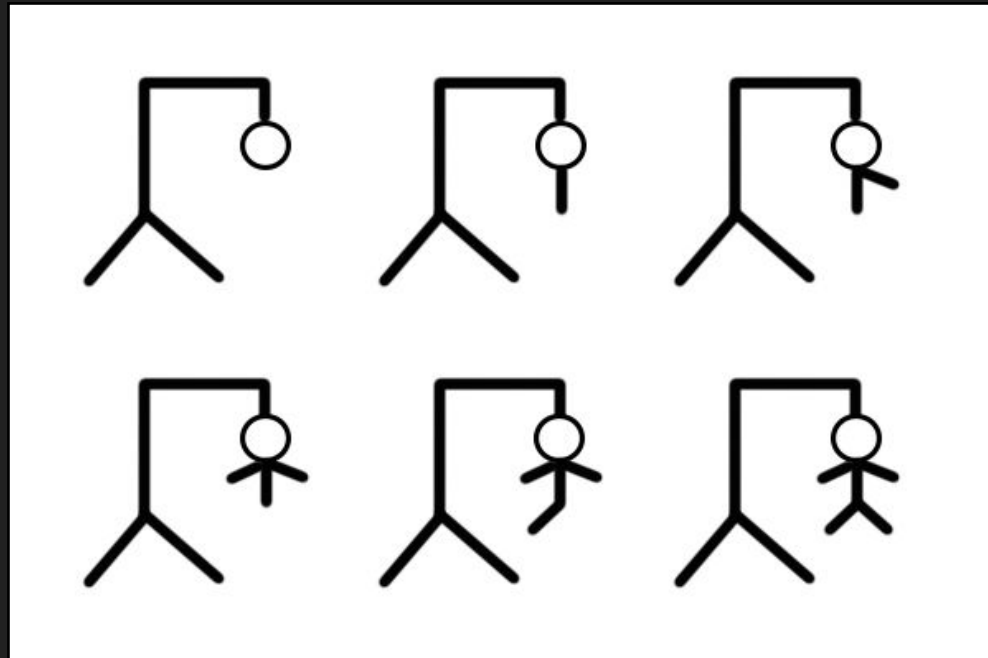
H I P O P O T A M O

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z



FELICIDADES, GANASTE

# ¿Cómo se pierde?





# Propósitos y Objetivos:

## OBJETIVO GENERAL:

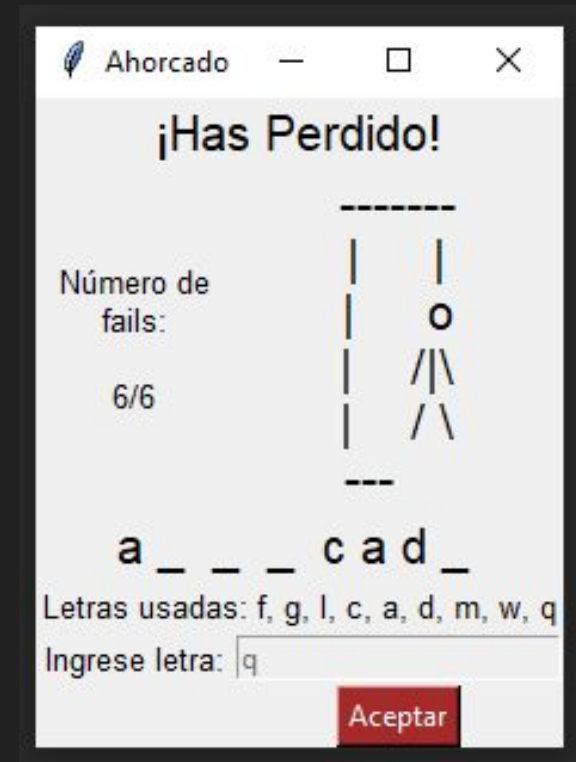
El proyecto busca unificar y compilar todos los conocimientos adquiridos en el curso de programación de computadores en la creación de una versión virtual del juego ahorcado programado en Python.

```
r = int(n)
conv = ""
while r >= 16:
    if r % 16 == 10:
        conv += "A"
    elif r % 16 == 11:
        conv += "B"
    elif r % 16 == 12:
        conv += "C"
    elif r % 16 == 13:
        conv += "D"
    elif r % 16 == 14:
        conv += "E"
    elif r % 16 == 15:
        conv += "F"
    else:
        conv += str(r % 16)
    r = r // 16
if r % 16 == 10:
```

juego0

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

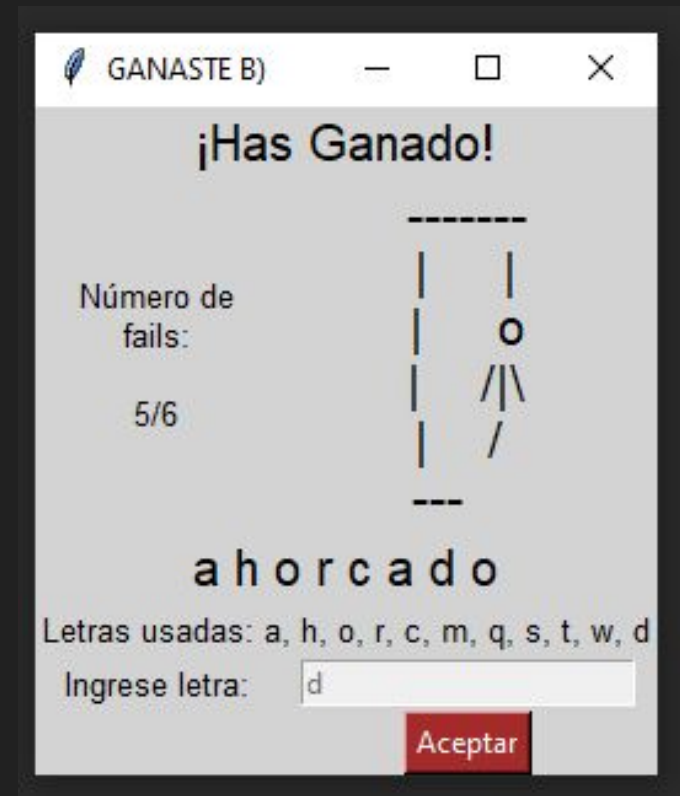
- Investigar y desarrollar nuevas herramientas de programación necesarias para llevar a cabo el proyecto buscando su mejor optimización de recursos.
- Proporcionar a la población en busca de actividades de esparcimiento y de ocio, un juego clásico de tablero; pero en un formato digital renovado.

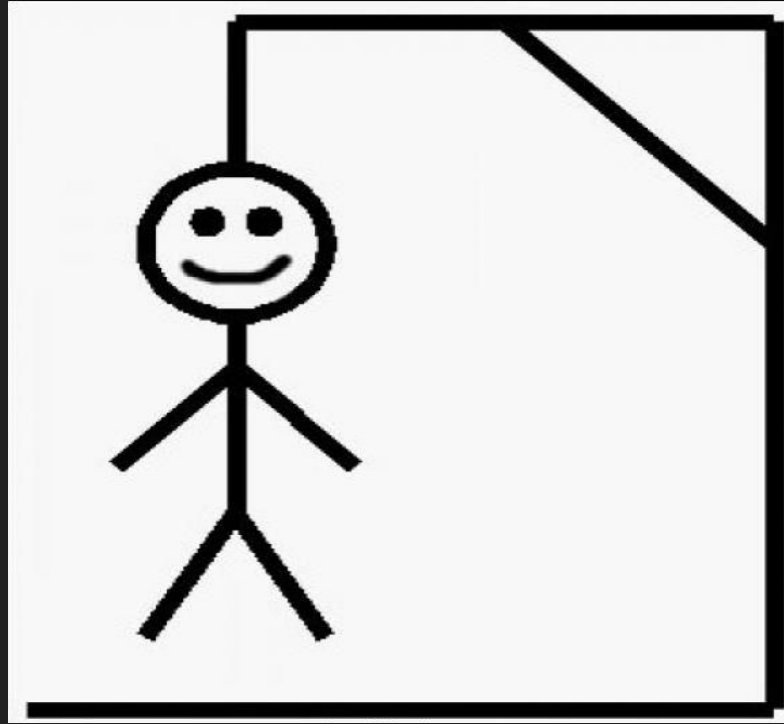


# Resultados esperados:

Se espera que el programa sea usado como medio de entretenimiento y ocio por todo usuario que desee practicar sus habilidades de deducción y análisis.

Esto a través de un juego interactivo que permita al usuario aprender conceptos, mejorar su educación y/o ampliar su vocabulario.





**¡Muchas gracias por su  
atención!**