

Ahorcado

February 23, 2018

```
In [5]: '''
        Corporación de estudios tecnológicos del norte del valle.
        Inteligencia Artificial
        *- Juan David Cardona
        *- Cristian Durán
        *- Mauricio Lopez
        '''

        ## Librería para ocultar la palabra secreta.
        ## Se utiliza para cifrar contraseñas o datos importantes.
        import getpass
        ## Librería para usar comandos de CMD.
        import os
        ## Librería para tiempo.
        import time

        def _Borrar():
            os.system("cls")

        def _Ahorcado():

            ## VARIABLES QUE UTILIZARÁ EL AHORCADO.
            Ahorcado = ["0", "1", "2", "3", "4", "5", "6"]
            PalabrasErroneas = []

            # Getpass para ocultar la palabra secreta.
            PalabraSecreta = list(getpass.getpass("Por favor, escribe la palabra secreta: "))

            ## VARIABLES QUE UTILIZARÁ EL AHORCADO.
            Mostrar = []
            Mostrar = ["_"] * len(PalabraSecreta)
            Intentos = 0

            while Intentos < 7:

                ## Limpiar Pantalla.
                _Borrar()
```

```

## Visual del Ahorcado.
print("AHORCADO: ", Mostrar)
print("INTENTOS ACTUALES: ", Ahorcado[Intentos])
print("PALABRAS INCORRECTAS: ", PalabrasErroneas)

print("")
print("")

## Muñeco respecto a los intentos.
if(Intentos == 1):
    print("  O  ")
if(Intentos == 2):
    print("  O  ")
    print(" / ")
if(Intentos == 3):
    print("  O  ")
    print(" / \ ")
if(Intentos == 4):
    print("  O  ")
    print(" /|\ ")
if(Intentos == 5):
    print("  O  ")
    print(" /|\ ")
    print(" / ")
if(Intentos == 6):
    print("  O  ")
    print(" /|\ ")
    print(" / \ ")

## Final del muñeco pero todavía con vida.

## If en donde si adivina la palabra secreta, se activa con un mensaje de gana
if PalabraSecreta == Mostrar:
    print("¡Felicidades, has ganado!")

    # Abre el archivo ganadas y agrega la palabra que se adivino.
    with open("ganadas.txt", "a") as f:
        f.write("%s \n" % (PalabraSecreta))
    f.close

    ## time.sleep se utiliza para darle tiempo al programa que muestre el mens
    time.sleep(5)
    break

## Para que el usuario que va a jugar ponga una letra.
letra = input("Por favor, escribe una letra: ")

## Vida del código
if PalabraSecreta.__contains__(letra):

```

```

    ## Si la palabra tiene una/s letra/s hará la búsqueda e irá agregando la l
    ## el for parará cuando llegue al limite de la palabra secreta.
    for comprobar, i in zip(PalabraSecreta, range(len(PalabraSecreta))):
        if comprobar == letra:
            Mostrar[i] = letra
    else:

        ## Si la letra ya ha sido escrita y esta en la lista de Palabras Erroneas
        if PalabrasErroneas.__contains__(letra):
            print("Esta palabra ya la has intentado con anterioridad, prueba con o

            ## time.sleep se utiliza para darle tiempo al programa que muestre el
            time.sleep(2)
        else:

            ## Si la letra no ha sido escrita con anterioridad si hará el conteo y
            ## de palabras erroneas.
            Intentos += 1
            PalabrasErroneas.append(letra)
    ## Vida del código

else:

    ## Limpiar Pantalla.
    _Borrar()

    ## If en donde si no logra adivinar la palabra secreta, se activa con un mensa
    print("¡Has Perdido! La palabra era: ", PalabraSecreta)

    # Abre el archivo falladas y agrega la palabra que no se pudo acertar.
    with open("falladas.txt", "a") as f:
        f.write("%s \n" % (PalabraSecreta))
    f.close

    print("")
    print("")

    ## Visual del Ahorcado.
    print("  Ø  ")
    print(" /|\ ")
    print(" / \ ")
    ## Final del muñeco pero muerto.

    ## time.sleep se utiliza para darle tiempo al programa que muestre el mensaje
    time.sleep(5)

## Ver Función.

```

`_Ahorcado()`

Por favor, escribe la palabra secreta: ùùùùùùùùù

AHORCADO: ['_', '_', '_', '_']

INTENTOS ACTUALES: 0

PALABRAS INCORRECTAS: []

Por favor, escribe una letra: j

AHORCADO: ['j', '_', '_', '_']

INTENTOS ACTUALES: 0

PALABRAS INCORRECTAS: []

Por favor, escribe una letra: u

AHORCADO: ['j', 'u', '_', '_']

INTENTOS ACTUALES: 0

PALABRAS INCORRECTAS: []

Por favor, escribe una letra: a

AHORCADO: ['j', 'u', 'a', '_']

INTENTOS ACTUALES: 0

PALABRAS INCORRECTAS: []

Por favor, escribe una letra: n

AHORCADO: ['j', 'u', 'a', 'n']

INTENTOS ACTUALES: 0

PALABRAS INCORRECTAS: []

¡Felicidades, has ganado!