

UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DEL TÁCHIRA  
DEPARTAMENTO DE INGENIERIA INFORMATICA  
ASIGNATURA : PROGRAMACIÓN II - COD. 0415405T

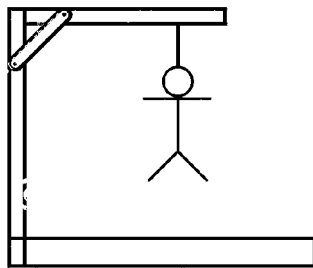
SEGUNDO EXAMEN PARCIAL

VALOR: 75 Puntos

APELLIDOS Y NOMBRES: \_\_\_\_\_  
CÉDULA DE IDENTIDAD: \_\_\_\_\_ SECCIÓN: \_\_\_\_\_  
FECHA: 26/02/2018

## Ahorcado

Es un juego para un jugador cuyo objetivo es adivinar una palabra (seleccionada previamente) según lo que se sugiere por letras o números.



— — — — —

*Ejemplo del juego*

El juego consiste en que el jugador 1 define una palabra a ser adivinada por el jugador 2, una vez introducida la palabra (sin que el jugador 2 observe), se colocan tantas casillas como letras en la palabra. Entonces el jugador 2 tiene **8 intentos** para adivinar la palabra. Cada intento consiste en seleccionar una letra del abecedario:

- Si la palabra contiene esa letra, la casilla que corresponde a esa letra se descubre, mostrando la letra mencionada.
- Si la palabra no posee esa letra, se pierde un intento y se avanza en el dibujo del ahorcado.

**El juego termina cuando un jugador logra descubrir todas las casillas (adivinar todas las letras).** O pierde si se le acaban los 8 intentos.

# Implementación

Se requiere desarrollar una aplicación de ahorcado en plataforma web con las siguientes características:

- El juego debe contar inicialmente con una caja de texto para almacenar la primera palabra a adivinar. Luego de seleccionar comienza el turno del jugador 2.
- Se debe mostrar las casillas que ha adivinado el jugador 2.
- Se deben mostrar las letras de los turnos erróneos (que no están contenida en la palabra).
- Por cada intento fallido, se debe cambiar la imagen del ahorcado para indicar la cercanía al fin del juego.
- Se debe implementar un teclado visual (solo de letras) para permitir al jugador 2 la selección de la letra a usar en el turno.
- Debe existir un botón para poder reiniciar la partida en cualquier momento.
- Una vez finalizada la partida debe mostrar si perdió o ganó. Con la posibilidad de iniciar un nuevo juego.

## Baremo de Corrección

Captura de la palabra inicial.	15
Generación de la interfaz gráfica	15
Mostrar las palabras erróneas y la cantidad turnos restantes.	10
Actualizar la imagen del ahorcado después de cada intento fallido.	10
Implementación del teclado virtual	10
Botón para reiniciar la partida	5
Fin de juego	10
<b>Total</b>	<b>75</b>

**Tiempo de duración: 2.5 horas.**  
**Puede utilizar cualquier material de apoyo impreso o digital.**

**ES SU RESPONSABILIDAD GUARDAR CORRECTAMENTE EL EXAMEN. EXAMENES MAL GUARDADOS TIENEN 0 PUNTOS.**

## NOTAS:

- Guarde su examen en una carpeta con:  
Primer Apellido-4 últimos Dígitos de su Cédula.
- Deposite el examen en la dirección:
- [\\nimrod\Evaluacion\Programacion II\2018-0\Parcial II](#)
- No se repetirán exámenes. Es su responsabilidad que su examen se deposita correctamente en la dirección dada.
- El examen es individual, códigos iguales o compartidos tienen 0.
- Solo tienen derecho a tres preguntas después de la explicación del parcial.