

PRÁCTICA 1: EL JUEGO DEL AHORCADO

El Juego del Ahorcado consiste en tratar de adivinar una palabra escondida usando la menor cantidad posible de letras. Al iniciar, el jugador solamente conoce el número de letras de la palabra. A medida que avanza el juego, las letras que escoge el jugador se van poniendo en los espacios vacíos de la palabra, de forma que el jugador pueda intentar deducir cuál es.

Durante un juego de Ahorcado, se debe validar si la letra elegida está o no en la palabra. Si la letra elegida está en la palabra se deben llenar los campos en los que ocurre la letra. También es necesario tener en cuenta que la letra que se esté jugando, no haya sido jugada anteriormente, de modo que si es letra repetida, no se pierda un intento para el jugador.

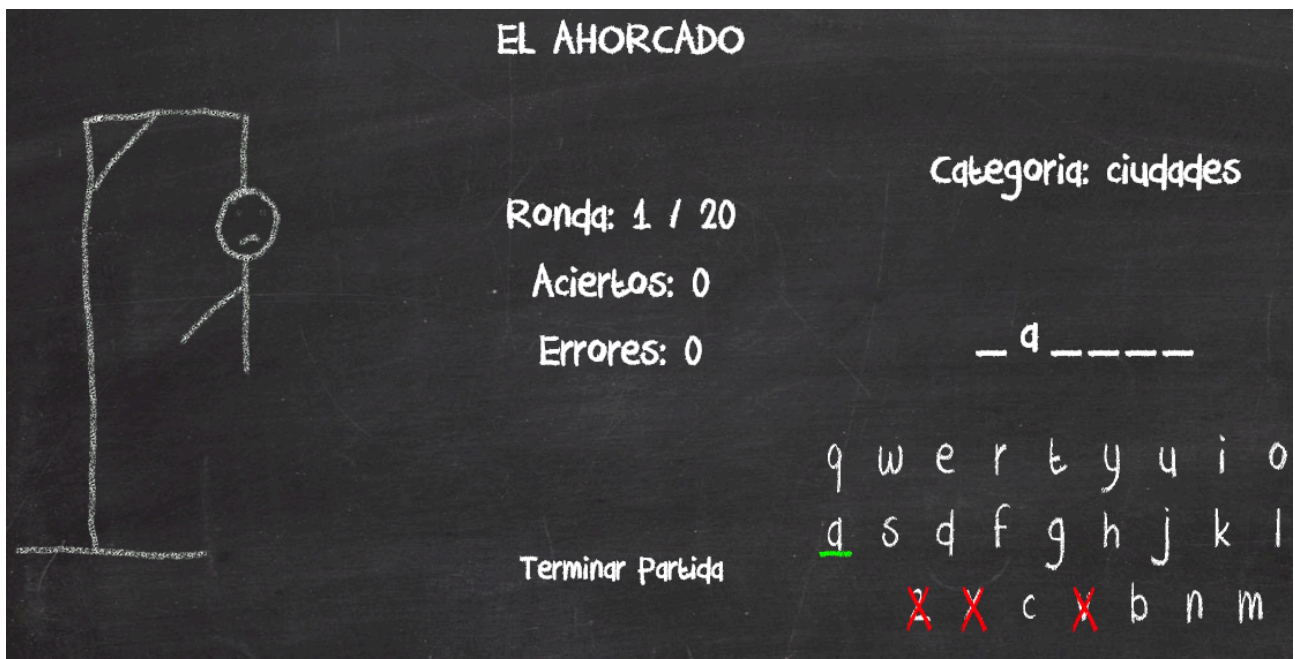
Adicionalmente se debe validar que el jugador sólo tenga el número de oportunidades determinadas por la secuencia de ahorcar el muñeco en juego y que con cada jugada se valide si se ha ganado o no el juego.

Finalmente es importante tener en cuenta que sólo se puede jugar una letra si el juego está iniciado, de forma que una persona que haya perdido, no pueda hacer más jugadas hasta que inicie un nuevo juego.

El jugador dispondrá de un botón en caso de que quiera resolver.

Se quiere construir una aplicación que permita jugar el juego del Ahorcado, donde las palabras por adivinar pertenecen a un diccionario de palabras. Este diccionario estará organizado mediante categoría que el usuario seleccionará desde un SELECT. Una vez seleccionada la categoría el programa seleccionará aleatoriamente una palabra dentro de las que pertenezcan a esa categoría.

La interface del juego podría ser algo parecido a esto:



Debemos tener en cuenta lo siguiente:

- 1) La lista de palabras y categorías se encuentran almacenadas en una base de datos a la que accederemos para su carga.
- 2) Cada usuario tendrá un login y una contraseña para entrar al juego. Cada vez que juegue una partida se actualizará su score de la siguiente forma:
 - a) Por cada palabra acertada: 10 puntos
 - b) Por cada palabra fallada: -5 puntos.
 - c) Por cada letra acertada: 2 puntos.
 - d) Por cada letra fallada: -1 punto.
- 3) Aquellos jugadores que sean administradores podrán actualizar la lista de categorías y palabras del juego, así como la lista de jugadores con sus puntuaciones. También dispondrá de un buscador para seleccionar y ver jugadores.
- 4) Cada jugador dispondrá de una pantalla donde podría cambiar su contraseña así como ver la lista de partidas jugadas y la puntuación obtenida en cada una de ella.
- 5) Dispondremos de solo tres pantallas para la aplicación:
 - a) Login
 - b) Juego
 - c) Administración.