

AHORCADO

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN PYTHON



Diseña un programa que simule el juego del Ahorcado teniendo en cuenta las indicaciones descritas en los siguientes bloques.

1.1 Utilizar las siguientes listas (con el mismo nombre) y otras variables que creas oportunas:

- a. **Lista_palabrasecreta**
- b. **Lista_partida**
- c. **Lista_ahorcado**.

1.2 En **Lista_palabrasecreta** debe tener inicialmente 10 palabras 'secretas' asignadas. Utiliza adecuadamente la librería **Random** para que se escoja una palabra al azar de la lista y sea la utilizada en la partida.

1.3 En **Lista_partida** se almacenarán las letras acertadas respetando la colocación de las letras de la palabra secreta. Inicialmente esta lista debe aparecer con tantos guiones "_" como longitud tenga la palabra secreta.

Ejemplo:

Si la palabra secreta es: "amigo", **Lista_partida** tendrá que tener establecidos 5 guiones en blanco [_ , _ , _ , _ , _]. Cada vez que se produzca un acierto deberá aparecer reflejada la letra en la posición que corresponda

Ejemplo, si se introduce la letra "i", en **Lista_partida** quedará [_ , _ , i , _ , _]

1.4 En **Lista_ahorcado** deberá ir apareciendo la palabra **A H O R C A D O** a medida que se fallen letras.

1.5 La partida finaliza cuando se comenten 8 errores (a h o r c a d o) o se acierta la palabra secreta (debe aparecer un mensaje, por ejemplo, dando la enhorabuena).



2.1 Añade al programa un bucle que permita al usuario continuar una nueva partida o abandonar.

2.2 En cada partida se debe ofrecer al usuario la opción de añadir nuevas palabras secretas en **Lista_palabrasecreta**.

2.3 La palabra secreta utilizada en cada partida debe eliminarse de la **Lista_palabrasecreta** para que no vuelva a repetirse en futuras partidas



3.1 Crea las siguientes listas y almacena la información que se indica:

En **Lista_aciertos**, se almacenan las letras que son correctas

En **Lista_errores**, se almacenan las letras que son incorrectas



4.1 Una vez finaliza una partida, el programa visualiza el siguiente resumen de información.

- Número de aciertos
- Número de errores



5.1 Utiliza la librería **TIME** y añade al programa la opción que permita calcular el tiempo (minutos y segundos) en que transcurre una partida. Añade en el resumen del BLOQUE 4 la información de este apartado.

5.2 Consulta el siguiente [link](#). Añade al código de tu programa instrucciones que permitan, una vez finalizada la partida, registrar en un fichero .txt la siguiente información: fecha de la partida, la hora, la palabra secreta, número de aciertos y número de errores.