

Wordle

Enunciado

Desarrollarán una versión del popular juego de adivinar palabras "Wordle". El programa seleccionará una palabra secreta de 5 letras y el jugador tendrá un número limitado de intentos para adivinarla, recibiendo pistas en cada turno.

Metas

1. El programa seleccionará una palabra secreta de 5 letras de una lista y permitirá al jugador ingresar un intento. El juego debe verificar que la palabra ingresada tenga 5 letras y esté en la lista de palabras válidas.
2. Tras el intento, el programa comparará la palabra ingresada con la secreta y proporcionará una retroalimentación letra por letra, indicando si una letra está en la posición correcta o si es incorrecta.
3. El sistema de pistas se mejorará para diferenciar tres estados: letra correcta en la posición correcta, letra correcta pero en la posición incorrecta, y letra que no se encuentra en la palabra secreta.
4. El jugador tendrá un máximo de 6 intentos. El programa debe mostrar el historial de todos los intentos anteriores y sus respectivas pistas para ayudar al jugador en sus siguientes jugadas.
5. El programa debe mostrar un "teclado" con el abecedario, el cual se actualizará después de cada intento para mostrar el estado de cada letra utilizada (correcta, presente en la palabra o incorrecta).

A tener en cuenta

- En todos los puntos donde se solicite al usuario que ingrese datos, el programa deberá estar preparado para manejar entradas inválidas. Se debe mostrar un mensaje de error claro y permitir al usuario intentarlo de nuevo sin que el programa termine de forma inesperada.

Extras (Opcional)

- Para aquellos que deseen un desafío adicional y quieran explorar más allá de la consola, se propone como opcional el desarrollo de una interfaz gráfica simple utilizando HTML y CSS. La lógica del juego desarrollada en JavaScript deberá ser conectada a esta interfaz para poder jugar desde el navegador, manipulando los elementos del DOM para reflejar el estado del juego.

Consignas

- El desarrollo del TP se hará a través de Github. Deberán trabajar en el fork de repositorio del TP creado exclusivamente para este trabajo.
- Además del desarrollo en código del proyecto, deberán entregar también un pseudocódigo del mismo que refleje de forma fiel el trabajo a realizar en código.
- Deberán realizar todas las metas posibles, teniendo que desarrollar de forma obligatoria la primera de ellas.
- Para cada meta, deberán usar una rama diferente en donde llevarán a cabo el desarrollo de dicha meta. Ej.: en la rama meta-1 se escribe el código y el pseudocódigo

Prácticas Profesionalizantes I - Centro Regional Universitario de Ituzaingó

para esta parte del trabajo.

- Luego de finalizado el trabajo en las ramas, deberán mergear cada una de ellas a la rama main. La producción final del trabajo debe estar en esta rama.