**Tarea 11. Ejercicios en Javascript DOM**

1. Realizar un programa en JavaScript para realizar el juego del ahorcado

Internamente se crea un arreglo de palabras con 10 valores

Al presionar el botón iniciar, desaparece el botón iniciar, elije una palabra al azar y muestra lo siguiente: (ejemplo palabra prueba)

Introduzca letra:

Verificar

La cantidad de cuadros de texto de solo lectura de acuerdo a la longitud de la palabra seleccionada.

D:\univalle\2020\ProgramacionIIIcmb\unidad6\Ahorcado\Ahorcado\Resources\drawable\cuatro.pngUn espacio para mostrar el estado del grafico inicialmente vacío y de acuerdo a las respuestas incorrectas ( 8 estados)

D:\univalle\2020\ProgramacionIIIcmb\unidad6\Ahorcado\Ahorcado\Resources\drawable\dos.pngD:\univalle\2020\ProgramacionIIIcmb\unidad6\Ahorcado\Ahorcado\Resources\drawable\siete.pngD:\univalle\2020\ProgramacionIIIcmb\unidad6\Ahorcado\Ahorcado\Resources\drawable\ocho.pngD:\univalle\2020\ProgramacionIIIcmb\unidad6\Ahorcado\Ahorcado\Resources\drawable\seis.pngD:\univalle\2020\ProgramacionIIIcmb\unidad6\Ahorcado\Ahorcado\Resources\drawable\uno.pngD:\univalle\2020\ProgramacionIIIcmb\unidad6\Ahorcado\Ahorcado\Resources\drawable\tres.pngD:\univalle\2020\ProgramacionIIIcmb\unidad6\Ahorcado\Ahorcado\Resources\drawable\cinco.png

Un espacio para ir introduciendo las letras y el botón verificar

Cada que se introduce un letra se verifica si está en la palabra de ser así, se marca en las casillas correspondientes si se llegan todas las casillas se muestra un gráfico que dice GANO, caso contrario se va colocando el estado del 1 al 8 si llega a ocho errores debe mostrar un mensaje que dice perdió.