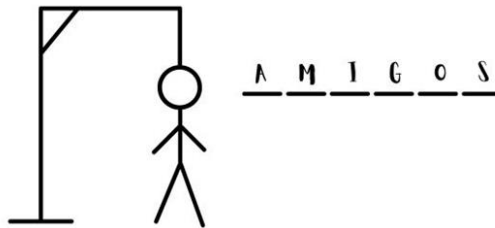


Evaluación Virtual 2 (EV2)

Se desea elaborar un Programa en Python, que implemente el:

“Juego del Ahorcado”



Siguiendo las siguientes reglas:

- 1) El Juego tiene que tener 3 niveles de dificultad que son
Nivel 1 (palabras de **6** letras por adivinar) en **5** oportunidades
Nivel 2 (palabras de **8** letras por adivinar) en **5** oportunidades
Nivel 3 (palabras de **10** letras por adivinar) en **5** oportunidades
- 2) Cada Nivel tiene **tres palabras** por adivinar que serán seleccionadas de **forma aleatoria**. Las palabras deben estar almacenadas en arreglos colocando **una letra en cada posición del arreglo**. Dentro del grupo de palabras por adivinar por cada nivel se tiene:
Nivel 1
a) **Bordes** b) **Mimbres** c) **Yamaha** en arreglos de 6 posiciones
Nivel 2
a) **Jardines** b) **Nebraska** c) **Ordeñaba** en arreglos de 8 posiciones
Nivel 3
a) **Madagascar** b) **Sacerdotes** c) **Vergonzoso** en arreglos de 10 posiciones
- 3) En cada turno (solicitar una letra) se debe **mostrar** las letras utilizadas, las letras acertadas en la palabra por adivinar y la posición que ocupan dentro de la palabra, además de **mostrar** un mensaje indicando las oportunidades utilizadas (1-5) y el máximo número de oportunidades disponible que le quedan.

- 4) Por cada **turno** se debe mostrar el **dibujo** (que aparece en el archivo **ahorcado.pdf**) asociado con la oportunidad utilizada.
- 5) El programa debe **comparar** las **letras suministradas por el usuario** con **las de la palabra en el arreglo** y colocar en **otro arreglo** de **igual tamaño** las letras coincidentes en la posición correspondiente, para mostrar el arreglo en cada turno, hasta **adivinar la palabra** o **ser ahorcado**.
- 6) El Programa debe mostrar un **menú** que permita seleccionar el **Nivel de dificultad** del juego y la opción de **salir**, en el caso de elegir un Nivel se debe empezar el desarrollo del mismo.
- 7) El Programa debe **permitir** independiente del resultado (adivinar o ahorcado) **volver a jugar el juego** hasta que el usuario elija la **opción Salir**, que debe ser la única forma de terminar el programa.

Este Programa (solo se debe entregar el Programa en Python) debe ser elaborado en forma individual, el Nombre del Programa es la inicial de su nombre y el apellido y el mismo se debe anexar y enviar a una carpeta llamada **Carpeta Evaluación Virtual 2** que se encuentra en Módulo 7 en la sección de tareas, la cual estará disponible hasta el día **miércoles 16/04/2025 hasta las 22:00**.