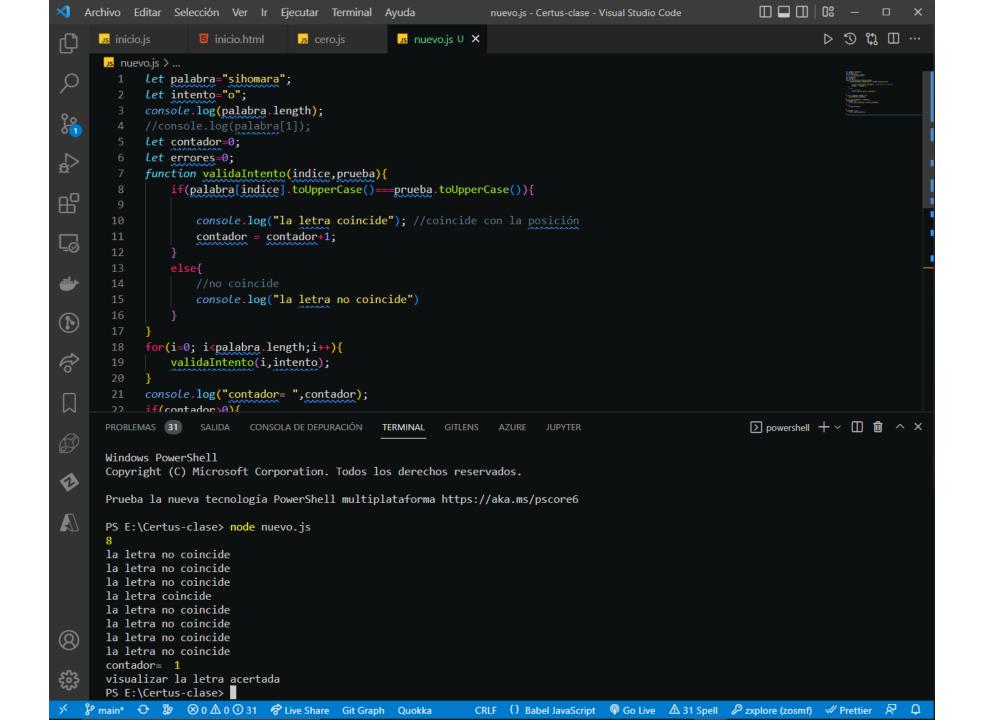
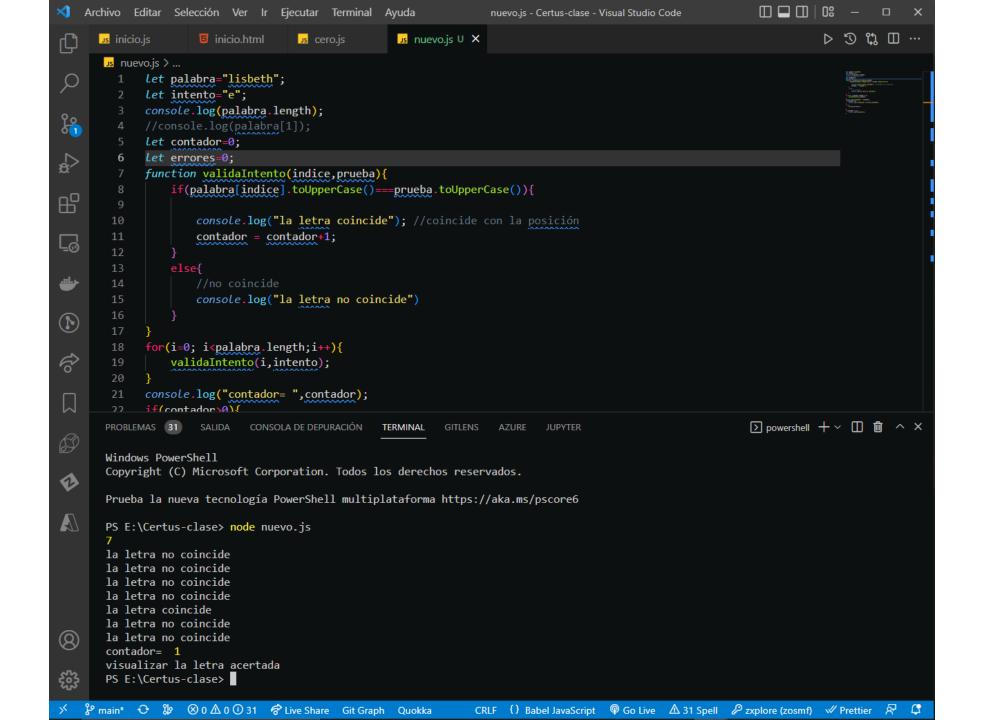
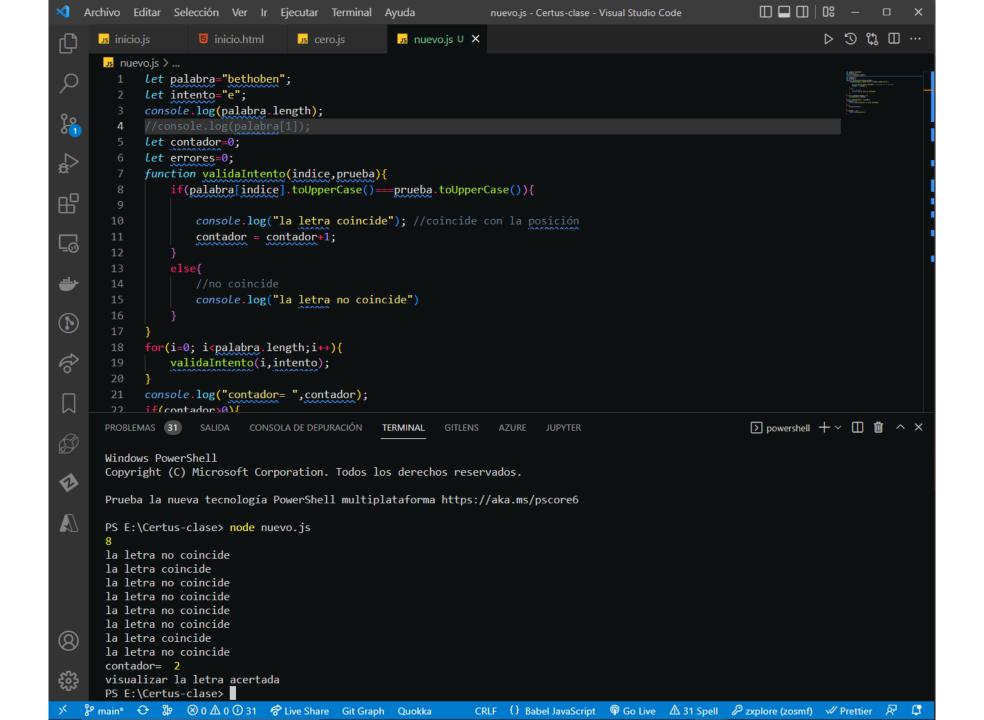
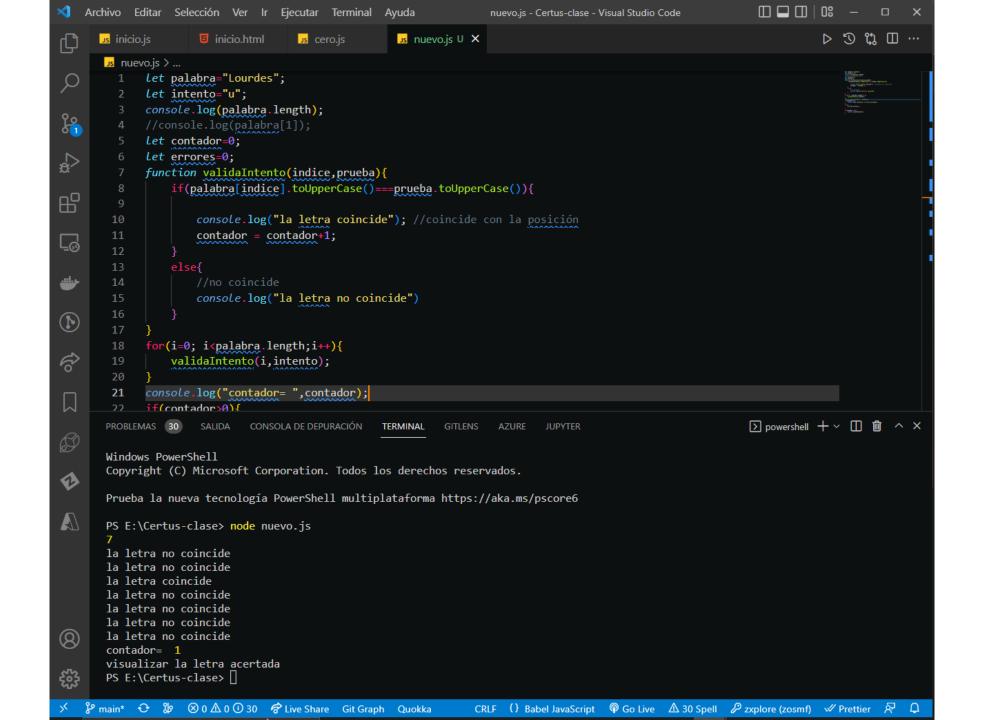
## Tarea asincrónica

Probar el código de la clase (rutinas del juego) con 4 palabras y una letra, y enviar pantallazos del resultado con un intento. Realizar un ejemplo de uso de los bloques: WHILE DO. SWITCH CASE.









## Tarea asincrónica

Realizar un ejemplo de uso de los bloques: WHILE DO. SWITCH CASE.

