

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias Técnicas

Ingeniería en Ciberseguridad

Materia

LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

Docente

ING. PAULINA VIZCAINO

Estudiante

ARTURO GUEVARA NARVÁEZ

Actividad:

Estructura Lógica y Repetitiva del Código del Ahorcado

Aprendizaje Autónomo 3.

Estructura Lógica y Repetitiva del Código del Ahorcado

El código del juego del Ahorcado está diseñado con una estructura que combina la lógica condicional para tomar decisiones y la estructura repetitiva para mantener el juego en marcha hasta su conclusión.

Estructura Lógica

El corazón de la lógica del juego reside en las sentencias if, elif, y else, que dirigen el flujo del programa basándose en las acciones del jugador y el estado del juego, tanto en la Validación de Entrada, Gestión de Adivinanzas, Control del Gráfico del Ahorcado, Condiciones de Fin de Juego.

Estructura Repetitiva:

La estructura repetitiva es fundamental para que el juego continúe turno tras turno hasta que se cumplan las condiciones de fin. Se ha usado varias funciones repetitivas para estructurar el corazón del juego, como: while, for, jugar_ahorcado()

- Bucle Principal del Juego
- Bucle para Inicializar la Palabra Oculta (for guiones in palabra_secreta):
- Bucle para Revelar Letras (for i in range(len(comida)))
- Bucle de Validación de Entrada (for char_val in letra_ingresada_por_usuario)
- Bucle de Comprobación de Victoria (for char_displayed in palabra_mostrada):
- Bucle para volver a jugar (jugar_ahorcado())