



**Universidad Nacional Autónoma de México**

**Facultad de Ingeniería**

**División de Ciencias Básicas**



**Asignatura:** Fundamentos de Programación

**Actividad:** Asincrónica 4 diciembre

**Tarea:** Análisis del proyecto

**Nombre:** Cecilia Torres Bravo (54)

**Fecha:** 5 de diciembre del 2020

## Análisis del proyecto

Como mi proyecto consiste en realizar un juego de *Hangman*, las funciones de control repetitivas me servirán bastante en su desarrollo. Por ejemplo, con una condición de *for* puedo verificar si la letra ingresada por el jugador se encuentra en la palabra o no. Adicionalmente, creo que lo puedo usar para imprimir espacios en blanco con el largo de la palabra y luego llenar dichos espacios en blanco con las letras adivinadas correctamente.

También, con una estructura de *do-while* y una estructura *switch* puedo realizar el menú del juego y toda la parte del juego en el que se debe de corroborar la letra adivinada, si se encuentra en la lista de palabras usadas o no mientras que el jugador todavía cuente con intentos, aparte de lo que sucedería ya que se terminaran sus vidas o adivinara la palabra correctamente.

De igual manera, con una estructura de *while* también podría indicar que mientras el jugador cuente con vidas sigan corriendo las instrucciones. Aunque, por lo que he estado viendo de mi proyecto y con las actividades que hemos realizado, no creo agregar muchas estructuras de *while*, si no que mayormente pienso usar las estructuras de repeticiones de *for* y *do-while*, junto con las estructuras de condición que mencioné en el anterior análisis de proyecto.