



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

División de Ciencias Básicas



Asignatura: Fundamentos de Programación

Actividad: Asincrónica 27 de noviembre

Tarea: Análisis del proyecto

Nombre: Cecilia Torres Bravo (54)

Fecha: 28 de noviembre del 2020

Análisis del proyecto

Como pienso hacer un juego de *Hangman*, todo mi proyecto se basa en utilizar las estructuras de control. Por ejemplo, con una estructura de *switch-case* puedo ir actualizando el diagrama con las vidas del jugador conforme el mismo vaya adivinando una palabra o letra incorrecta y el contador de intentos disminuya.

Luego de mostrar la bienvenida y reglas del juego, con otra estructura de control *switch-case*, crearé el menú del mismo; en donde si el jugador presiona 1, el juego comenzará con la primera lista de palabras; si presiona 2, jugará con el segundo banco de palabras; si presiona 3, usará la tercera lista de palabras; y si presiona q, terminará el juego.

Más adelante, también usaré las estructuras de *do-while*, *if-else* y *do-until* para ir corroborando si la letra o palabra ya había sido adivinada, si ya se encuentra en la lista de palabras usadas, si ya se actualizó el diagrama y si ya aparece la letra adivinada en su lugar correspondiente de la pantalla.

Y al final del juego, cuando el jugador adivine la palabra o cuando pierda todas sus vidas, otra vez haré uso de la estructura de control, *do-while*, para mostrar el mensaje final correspondiente y con *if-else* preguntarle al jugador si desea empezar una nueva partida o no.