



Trabajo practico computacion

El cliente quiere que desarrollemos un juego, llamado ahorcado es un juego de adivinanzas de lápiz y papel para dos o más jugadores, pero en los requerimientos del cliente debe ser una programa desarrollado en python y para dos jugadores o para uno solo, en este caso juega contra la máquina.

Este juego consta de un jugador que piensa en una palabra, y el otro trata de adivinar según lo que sugiere por letras o números.

Requerimiento:

- Puede ser para un jugador o dos
 - En el caso de un solo jugador, tenemos que crear un repositorio con posibles palabras que seleccionaremos por un random.
 - Para dos jugadores, tenemos que ingresar los datos del primer jugador, palabra y tipo de palabra.
 - Al terminar la partida tiene que almacenarse en un repositorio las partida de los dos jugadores.

```
{'JUGADOR1': {'_palabra': ['C', 'E', 'L', 'U', 'L', 'A', 'R'], '_tipo_palabra': 'ELECTRONICA', '_intentos': 0, '_nombre_jugador': 'JUGADOR1', '_palabra_aciertos': ['C', 'E', 'L', 'U', 'L', 'A', 'R']}, 'JUGADOR2': {'_palabra': ['C', 'O', 'M', 'P', 'U', 'T', 'A', 'D', 'O', 'R', 'A'], '_tipo_palabra': 'ELECTRONICA', '_intentos': 1, '_nombre_jugador': 'JUGADOR2', '_palabra_aciertos': ['C', 'O', 'M', 'P', 'U', 'T', 'A', 'D', 'O', 'R', 'A']}}
```

- La partida tiene que tener una palabra para adivinar y el tipo de palabra ej: computadora, el tipo es electrónica.
- La partida tiene que tener diferente grados de dificultad que va del 1 al 10
 - los intentos que tiene el jugador para adivinar la palabra es igual a la longitud de la palabra que tiene que adivinar multiplicado por la dificultad del juego, mientras mas alto es el valor, más posibilidades tiene de divinar. Ej dificultad= 10 tiene (long(palabra)*10) intentos para adivinar la palabra.
- Usar :
 - parameterized
 - property
 - entregar el trabajo con el docker funcionando!!