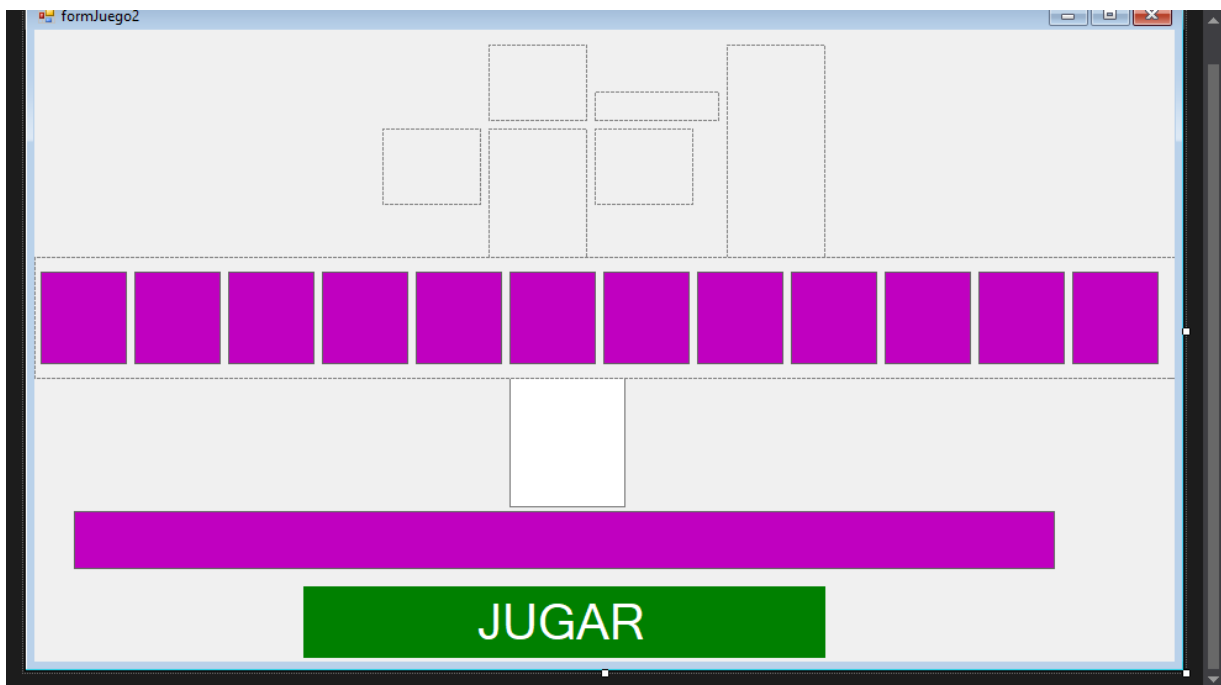
	SEDE LA PAZ	
	A3 – JUEGO DEL AHORCADO	
	ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN II	
	DOCENTE: ING. FELIPE ALFREDO AYALA DORADO	
	C.I.:	FECHA:
NOMBRE:		

Implementar el juego del ahorcado con las siguientes características:

1. Debe tener una base de al menos 20 palabras en un archivo de texto
2. Al iniciar debe seleccionar una palabra aleatoria, la cual no debe ser seleccionada nuevamente
3. El software debe dibujar las casillas para que el usuario ingrese las letras a probar
4. En caso de que la letra ingresada forme parte de la palabra seleccionada, debe mostrarse en pantalla, caso contrario debe marcar como intento fallido
5. Cuando se alcancen 5 intentos fallidos el jugador es ahorcado y pierde la partida
6. En caso de completar la palabra se pasa a una siguiente palabra
7. Al alcanzar 5 palabras adivinadas el jugador gana la partida



Comprimir todo en un solo archivo RAR con su nombre y cargarlo en la plataforma Moodle