

Enunciado:

Desarrollar el juego del Ahorcado con Swing. El resultado debe ser algo parecido a:



Implementar las siguientes funcionalidades:

- Existirán n palabras secretas que se irán eligiendo de forma aleatoria.
- Se pueden fallar hasta 6 letras antes de que termine el juego.
- Las letras que se vayan jugando debe ir apareciendo en su panel correspondiente.
- La palabra secreta debe ir mostrando sus letras acertadas.
- Con cada fallo, la imagen del ahorcado deberá ir cambiando.
- Existirá un menú con las opciones de reiniciar y salir.
- Cuando se gane o se pierda, el botón de aceptar se inhabilitará y se mostrará un mensaje con lo ocurrido. Este botón se volverá a habilitar cuando se reinicie el juego.
- Cambiar el icono del frame.

Nota 1: las imágenes están incluidas en el zip de la práctica.