

JUEGO AHORCADO EN C

REGISTRO DE PALABRAS (Manejo de Archivos)

El programa utiliza el archivo binario **palabras.dat** para la persistencia de datos. Se implementa la estructura `rPalabra` (dificultad + palabra) para . Las funciones clave son: *

- * Grabación (`fwrite`): Para añadir nuevas palabras al archivo binario.
- * Búsqueda (`fseek`): Se utiliza una función de búsqueda aleatoria (`rand()`) para seleccionar una palabra según la dificultad ingresada por el usuario, evitando cargar todo el archivo a la memoria.

HISTORIAL DE PARTIDAS (Cola Dinámica)

Se implementa la estructura de datos Cola Dinámica (`tColaAhorcado`) para gestionar el historial de las partidas jugadas y sus puntajes. Principio FIFO (First In, First Out): La partida más antigua es la primera en ser procesada o eliminada, asegurando un orden cronológico. Funciones Clave: `agregarElemCola` añade una nueva partida con el nombre, dificultad y puntaje. `eliminarElemCola` suprime la partida más antigua.

ANÁLISIS DE PUNTAJES (Ordenamiento por Selección)

Se aplica el algoritmo de Ordenamiento por Selección Directa (`SeleccionDirecta`) a un vector (`tVectorAhorcado`) de puntajes posibles dentro del menú del programa . Este algoritmo recorre la lista repetidamente para encontrar el elemento más pequeño y lo coloca en su posición final. Objetivo: Mostrar cómo los puntajes posibles se organizan de menor a mayor para fines didácticos dentro de la aplicación.

MODELADO DE PUNTAJES (Árbol Binario)

Se utiliza la estructura de Árbol Binario de Búsqueda (`tArbolAhorcado`) para organizar la información de puntajes posibles y sus descripciones asociadas . *

- * Inserción: La función `insertarElemento` clasifica los nodos (puntaje) jerárquicamente: los menores a la izquierda y los mayores a la derecha.
- * Recorrido: El `recorrerEnInorden` garantiza que la lista de puntajes se muestre ordenada de forma ascendente.