

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 recorrerEnNorden garantiza que la lista de puntajes se muestre ordenada de forma ascendente.