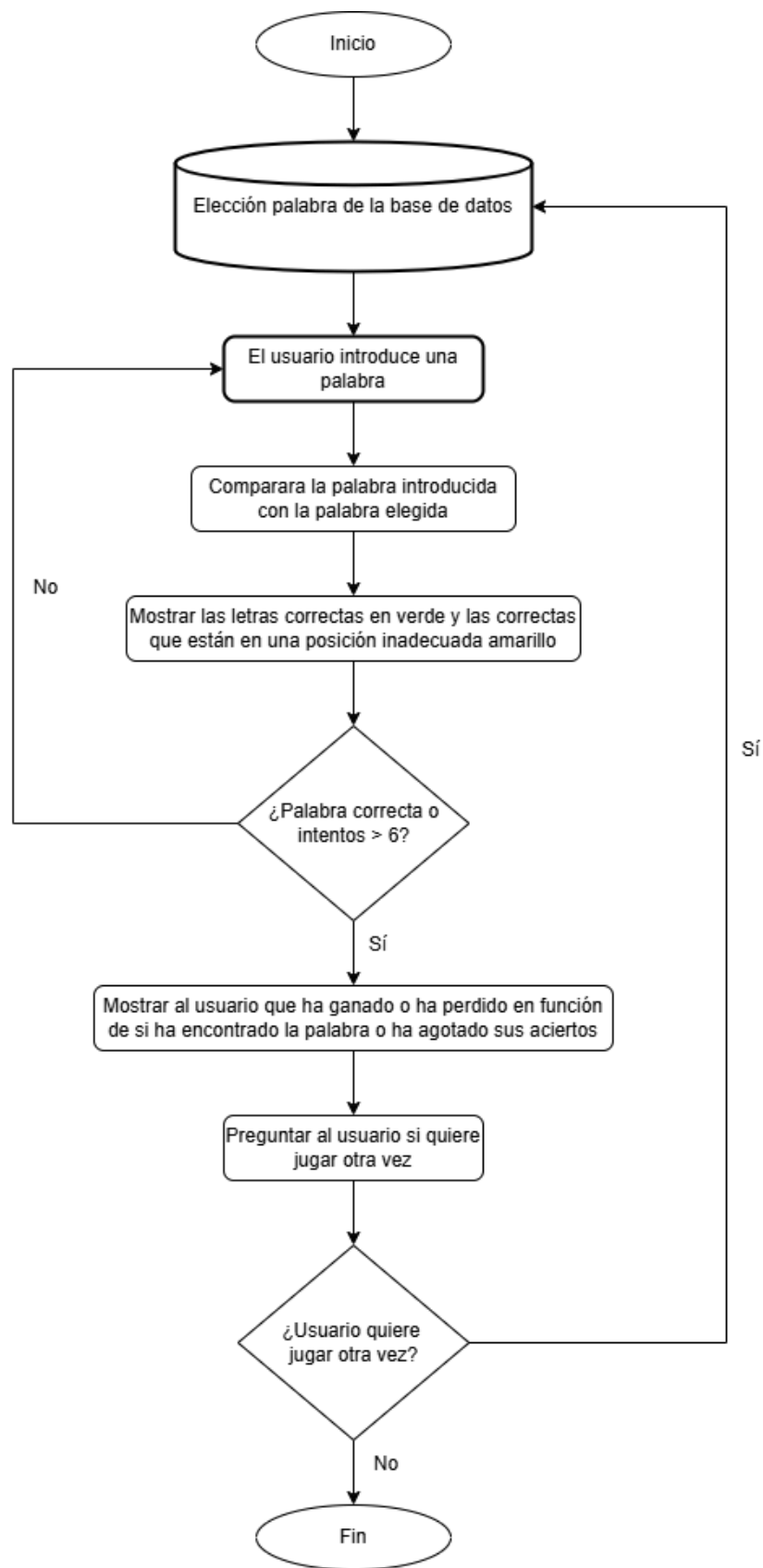


¡Adivina la palabra!

¿En qué consiste nuestro proyecto?

- Adivina la palabra es un juego parecido al ahorcado el cual tiene como objetivo adivinar la palabra.
- El juego tendrá cómo objetivo final adivinar todas las palabras con los menos fallos posibles.
- Podrás divertirte y utilizarlo como pasatiempo con tus familiares y amigos, únicamente con este portentoso juego.
- El juego contendrá una base de datos con alrededor de 15000 palabras y el usuario tendrá que ir adivinando poco a poco.
- Basándonos en nuestra base de datos, el sistema generará una palabra aleatoria de esta base de datos.
- Todas las palabras tendrán 5 letras, se escribirán en minúscula, sin espacios y sin tildes.
- Para hacer el juego más entretenido tendrás de un máximo de intentos para adivinar la palabra aleatoria pero, a pesar de tener un máximo de intentos el sistema te dirá las letras que hayas acertado.
- Si el usuario llega al punto de acertar la palabra habrá ganado la partida.
- Una vez la partida haya acabado el programa le preguntará al jugador, independientemente de si ha ganado o perdido si quiere volver a jugar.
- En caso de que quiera volver a jugar se reiniciará el programa, en caso de que no quiera el programa terminará.

Algoritmo



Depuración

Para la realización de este programa hemos tenido que realizar varias pruebas de depuración:

En primer lugar, primero tuvimos que probar si funcionaba bien el tema de la elección de la palabra aleatoria, una vez que vimos que funcionaba correctamente, nos dimos cuenta de que los caracteres especiales como la “ñ” no se mostraba correctamente y tuvimos que subsanar este problema en el siguiente commit.

Una vez que todo eso funcionaba correctamente, subimos el proyecto a la plataforma Replit, en donde programamos todo el programa restante. Primero programamos que el usuario introdujera una palabra de cinco letras en minúsculas y sin tildes, luego, depuramos el programa para ver que todo funcionaba correctamente y una vez depurado, pasamos a programar el algoritmo del programa, que nos dio bastantes dolores de cabeza la verdad ya que tuvimos que implementar un sistema de aciertos, un manejo bastante complejo de listas, entre otras cosas más. La depuración de este fragmento de código consistió en ver que si se asignaban los colores correctos y en las posiciones correctas, mi compañero Álvaro la pifió tremendamente porque introdujo un salto de línea a los colores y no se mostraban correctamente, pero luego se arregló y todo funcionó correctamente. Luego tuvimos que implementar un sistema de bucles for para comprobar el tema de las posiciones de las palabras que en mitad del proyecto tuvo que ser modificado debido a unos ciertos errores que daba el código (más información en el historial de commits en GitHub, también decir, que mi compañero me está echando la culpa de aquello, es un celoso). Ya por último y cuando vimos que todo funcionaba correctamente, finalizamos el programa implementando un sistema de aciertos y darle la oportunidad al usuario de volver a jugar otra vez al programa.