**Estructuras de Datos:**

**Variables Precondiciones:**

* Lista -> Lista de oraciones que provienen del texto.
* Diccionario -> Key: palabra, Value: frecuencia de dicha palabra.
* Lista De Palabras Formateadas -> Palabras formateadas(sin tilde, todas en mayúscula, no duplicadas).

**Variables Preparación Juego:**

* Cantidad De Jugadores -> Variable, Numero ingresado por usuario que especifique cantidad de jugadores.
* Lista De Jugadores -> Lista que contenga los nombres de todos los jugadores.
* Turnos -> Lista que contenga los nombres de los jugadores ordenados aleatoriamente.
* Longitud De Palabra A Adivinar -> Variable, Numero ingresado por usuario que especifique la longitud de la palabra a adivinar.

**Variables Main:**

* Jugadores -> Diccionario que contenga el nombre del jugador como Key, y que contenga una lista como Value. La lista debe tener 4 campos: palabra asignada, aciertos, desaciertos y puntaje.
* Letra Ingresada -> Variable ingresada por el usuario del tipo input(letra).
* Desaciertos -> Variable, contador de desaciertos.
* Aciertos -> Variable, contador de aciertos.
* Puntaje -> Variable, contador. Suma 1 punto por acierto, resta 2 puntos por desacierto, otorga 30 puntos al ganados.
* Estadísticas / Acumulados -> Diccionario que contiene los resultados de la partida.

**Variables Nueva Ronda:**

* Turnos -> Lista que contiene el orden para la siguiente ronda. Depende de los puntajes.