

## Hoja de ejercicios 63\_63:

63. Juego del ahorcado. Crea una clase llamada *Ahorcado* que implemente la interfaz *IAhorcado*.

```
public interface IAhorcado
{
    /**
     * Comienza una partida
     * @param fraseAAdivinar Es la frase que hay que adivinar.
     */
    public void partidaNueva(String fraseAAdivinar);

    /**
     * @return Número de intentos que se han realizado en la partida.
     */
    public int getNumeroIntentos();

    /**
     * Intento de letra para completar el panel.
     * @param letra
     * @return true si se ha acertado alguna, false si la letra no está presente
     * o ya se ha puesto.
     */
    public boolean ponerLetra(char letra);

    /**
     * @return Número de letras que se han fallado. Las repetidas cuentan como fallos.
     */
    public int getNumeroFallos();

    /**
     * Para saber si se ha completado el panel.
     * @return true si se ha completado, false en caso contrario
     */
    public boolean panelCompleto();

    /**
     * @return Una cadena con el panel, donde todas las letras serán pasadas a mayúsculas.
     * Las letras acertadas aparecerán y los espacios en blanco también. Las letras sin acertar
     * se mostrarán en el String como un guión.
     */
    public String getPanel();
}
```

Finalmente completa la programación del juego, ya sea para consola o para entorno gráfico:

