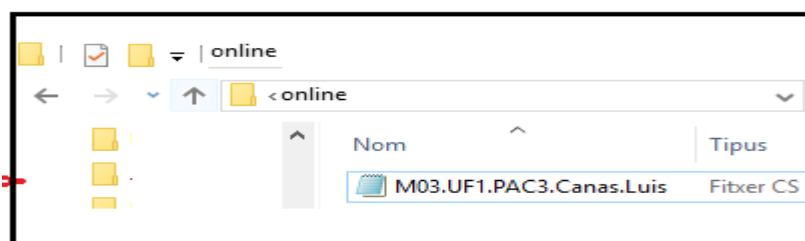


Instrucciones PAC6 (UF2)

- La fecha de entrega es improporrogable y la tenéis especificada en el campus.
- **La PAC se debe realizar en C#**
- **En la primera línea del fichero, debe aparecer vuestro nombre, como comentario.**
- Para hacer la entrega, cuando tengáis la PAC terminada, debéis hacer lo siguiente:
 - Copiar el fichero Program.cs de vuestro proyecto, a donde queráis, por ejemplo a una carpeta que se llame “online”:



- Cambiar el nombre del fichero Program.cs, al siguiente: **M03A.UF2.PAC6.Apellido1.Nombre**. Los apellidos y nombres se escriben sin acentos, espacios, eñes....Por ejemplo, el alumno Luis Cañas Rojas, debe usar el siguiente nombre para el fichero de la PAC6: M03A.UF2.PAC6.Canas.Luis.



- **Éste es el fichero que debéis subir al campus.**

Requisitos para que la puntuación sea la descrita

Se pide que implementéis en C#, y usando una programación estructurada y modular (funciones), el juego de “las palabras encadenadas”, partiendo de los siguientes requisitos.

1. Debe existir al menos una función con parámetros de entrada.
2. Debe existir al menos una función con parámetros de salida
3. Debe existir al menos una función que devuelva algo con return.
4. Debe existir al menos una función que reciba un array como parámetro
5. Deben existir un mínimo de 5 funciones.

Ponderación

Siempre que se cumplan los requisitos anteriores, se valorará de la siguiente manera

- 40% Juego correcto
- 10% Estadísticas finales
- 10% Comentarios

- 15% Elegancia (uso de funciones, duplicidad de código...)
- 25% Ampliación.

ENUNCIADO PAC6. LAS PALABRAS ENCADENADAS

Hasta éste momentos sólo habéis realizado prácticas pequeñas. Vamos a realizar una aplicación un poco más grande. Se trata de realizar un juego: el juego de las palabras encadenadas (ese que dices una palabra, y la siguiente debe empezar por la última silaba de la palabra anterior. Así pues, si el juego empieza por la palabra “peca”, una palabra valida seria “cama”, otra siguiente válida seria “mariposa”, otra siguiente válida “salida” ... El juego es un poco diferente del juego real, dónde juegan muchos jugadores, y se va eliminando al que falla, por lo que debéis estar atentos a la dinámica que se explica.

DINÁMICA DEL JUEGO

Consideraciones iniciales

- Se considera como “ultima silaba”, a las dos últimas letras de una palabra (aunque esto no sea cierto, para la versión “básica” de la PAC, lo consideraremos así). Por ejemplo, la palabra “bosque”, la última silaba es “que”, pero en nuestro juego, consideraremos “ultima silaba” a las letras “ue” (las dos últimas letras de la palabra).
- Se acepta cualquier palabra (no se debe controlar que exista en un diccionario). Por ejemplo, la palabra “uerty” es una palabra válida.
- **No se pondrán acentos, ni eñes, es decir, se juega con el “alfabeto ingles”. La longitud mínima de las palabras que se introducirán es de 3 caracteres, y como mínimo habrá una vocal. ESTO NO HACE FALTA CONTROLARLO. SIEMPRE SERÁ ASÍ.**
- El juego será de un solo jugador.

Instrucciones y reglas del juego

- El juego debe contener un array con diez palabras, que serán las de inicio.
- Se escogerá una palabra de inicio al azar, y empezará el juego
- Si se es capaz de decir 20 palabras seguidas, se gana.
- Si se dice una palabra que no empieza por la última silaba de la palabra anterior, se pierde.
- Si se dice una palabra que ya se ha dicho, se pierde.
- Cuando se gana, o se pierde, se pregunta si se desea volver a jugar.
- Cuando no se desee jugar más, se mostrará el total de palabras dichas, el total de partidas jugadas, ganadas, perdidas por no empezar bien, y perdidas por repetir palabra.

Ejemplo de ejecución (en negrita lo que introduce el usuario)

Partida 1
 Palabra Inicial: **Bosque**
 Jugador, introduce palabra 1: **Queso**
 Correcto!
 Jugador, introduce palabra 2: **Solapa**
 Correcto!
 Jugador, introduce palabra 3: **Paso**
 Correcto!
 Jugador, introduce palabra 4: **solapa**
 Error!! Palabra repetida!
 Has llegado a la ronda 4!
 Desea volver a jugar S/N? **S**
 Partida 2
 Palabra Inicial: **Lugar**
 Jugador, introduce palabra 1: **Arbol**
 Correcto!
 Jugador, introduce palabra 2: **sorda**
 Error!! La palabra no empieza por las letras correspondientes!
 Desea volver a jugar S/N? **N**
 Numero de partidas→2
 Palabras dichas→6
 Partidas ganadas→0
 Partidas perdidas por no empezar correctamente→1
 Partidas perdidas por decir palabras repetidas→1

AMPLIACIÓN

Consideraciones ampliadas

Para optar a la parte de “ampliación”, se debe cumplir, además de lo anterior, lo siguiente:

- Al finalizar el juego, se debe de mostrar en las estadísticas, cuantas letras de cada se han dicho, es decir, cuantas A se han dicho, cuantas B, cuantas C, cuantas D... cuantas Y, cuantas Z. (Recordad que solo se juega con el alfabeto inglés, ni eñes, ni tildes, ni “ch”...
- Se cambia lo que se considera “última silaba”. La última silaba ya no son las dos últimas letras, sino que para determinarla se busca la última vocal de la palabra, y se aplica el siguiente criterio:
 - Si la letra anterior es vocal, la última silaba va desde la última vocal hasta el final. Por ejemplo, la palabra “partia”, la última silaba es la “a”. Otro ejemplo, la palabra “partiagggg”, la última silaba es la “agggg” (recordad que se acepta cualquier palabra como buena).
 - Si la letra anterior es consonante, la última silaba va desde la consonante hasta el final. Por ejemplo, la palabra “raton”, la última silaba es “ton”, y de la palabra “pre” la última silaba es “re”,
 - Vigila palabras como “orc”, donde la última silaba es “orc”