

Portada

Nombre de los integrantes:

Antonio Maldonado Pinzón

Fecha de entrega: miércoles 7 de diciembre del 2016

Proyecto: Juego del ahorcado

Licenciatura: LIC

Profesor: Juan Ucán Pech

Materia: Fundamentos de Programación

Descripción del programa

El programa será de un juego del ahorcado que servirá para divertir al usuario que lo juegue.

El programa tendrá 2 opciones que serán jugar solo y otro es jugar con un compañero. En la opción de jugar solo la máquina le dará palabras al azar para que el usuario trate de adivinar. En la opción de jugar con un compañero, uno de los dos usuarios ingresará la palabra escondida con asteriscos gracias a una función que tenemos y el otro usuario tendrá que adivinar la palabra.

El programa mostrará los espacios de la palabra para que el usuario pueda ver de cuantas letras está compuesta la palabra a adivinar, cada vez que el usuario adivine una letra de la palabra se reemplazará una o más letras por el espacio en el que se encontraba la letra anteriormente.

El usuario tendrá al inicio 9 oportunidades que por cada error que él cometa se le restará una oportunidad. Por cada fallo que el usuario cometa se irá formando la figura del ahorcado, cuando el usuario haya gastado sus 9 oportunidades (cuando oportunidades sea igual a cero), se habrá formado el ahorcado y ahí acabará el juego. Cuando acabe el juego (en el caso que pierda) se le mostrará la palabra que él tenía que adivinar y se le preguntará si quiere jugar de nuevo. Cuando el usuario gane se le mostrará un mensaje felicitándolo por adivinar la palabra y preguntándole si quiere jugar de nuevo.

El programa tendrá una tercera opción que será la de “salir”, la cual servirá para terminar con el programa.

Explicación de los módulos usados en el programa

Usé primero el módulo *stdio.h* para usar las funciones: printf, scanf, etc.

El módulo *Windows.h* me sirvió para poder usar *system("cls")* que es el que se usa para limpiar la pantalla.

El módulo *conio.h* me sirvió para usar la función *getch()* que es para leer un carácter previamente declarado.

El módulo *time.h* me sirvió para poder usar el tiempo y así pude sacar un número al azar.