Cosas interesantes que podemos mencionar:

* En el teclado, tuvimos que pasar la variable teclas a otra variable para convertirla en un array (teclas2) para poder utilizar el método slice ya que la variable teclas era de tipo HTMLCollection.
* Explicar cómo funciona el ranking.
* En el modo por dificultad, al completar todas las palabras de una categoría, se pasa a la siguiente.
* Mostrar que en el teclado responsive al meter una letra que ya has pulsado se produce una animación en la palabra a resolver y si la letra la habías fallado, la animación se produce en las letras falladas.
* Tuvimos que hacer que la variable contador contara también los espacios, ya que al completar una palabra con el teclado, se comprobaba si el contador era igual a la longitud de la palabra dividida, pero no funcionaba porque los espacios también cuentan como caracteres. (Funcionamiento.js:82)
* En el modo por dificultad tuvimos que restar el contador si el usuario quiere conservar los datos para que no se pasase a la palabra siguiente al volver a la pantalla de juego (menuInicial.js:36)