Logotipo

Descripción generada automáticamente

AHORCADO

Fundamentos de la programación I

Docente: Beatriz Magan Pinto

Integrantes:

- Aura Mora

- Nicolas Timoneda

Madrid 2022

ÍNDICE

[PARTE 1 3](#_Toc120738939)

[Esquema del sistema. 3](#_Toc120738940)

[PARTE 2 3](#_Toc120738941)

[Introducción y alcance: explicación del proyecto y su alcance. 3](#_Toc120738942)

[Motivación y objetivos: explicación de por qué han decidido realizar este proyecto y los objetivos que persiguen con él. 4](#_Toc120738943)

[Estructura de datos empleados en el código. 4](#_Toc120738944)

[Estructuras del flujo de control empleados en el código. 4](#_Toc120738945)

[Control de excepciones empleadas en el código. 4](#_Toc120738946)

[Casos particulares y tasas de éxito. 4](#_Toc120738947)

[Dificultades encontradas. 4](#_Toc120738948)

[Conclusiones. 4](#_Toc120738949)

## 

# PARTE 1

## Esquema del sistema.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

El esquema del sistema ha sigo creado a mano mediante una aplicación llamada Good Notes

# PARTE 2

## Introducción y alcance: explicación del proyecto y su alcance.

El **ahorcado** (también llamado **colgado**) es un [juego de adivinanzas de lápiz y papel](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_lápiz_y_papel) para dos o más jugadores. Un jugador piensa, en una palabra, frase u oración y el otro trata de adivinarla según lo que sugiere por [letras](https://es.wikipedia.org/wiki/Letra) o dentro de un cierto número de oportunidades.

Pero como todo, necesita adaptarse a los nuevos tiempos dónde en lápiz y papel se están quedando obsoletos debido a que están siendo sustituidos por las nuevas tecnologías, logrando así hacer una vida más fácil y amena.

Para una máxima optimización del juego, se debe jugar desde el “CMD”, logrando así sacar su mayor rendimiento.

Texto

Descripción generada automáticamente

Normas del juego:

* La frase o palabra solo puede estar compuesta por las letras del abecedario.
* El jugador solamente podrá introducir una letra por turno, o en caso de saber la respuesta, podrá introducirla.
* Si el jugador introduce una letra que no está en la palabra o frase, se considera un fallo y, en consecuencia, se dibuja una parte de un muñeco colgado de una cuerda.
* El jugador tiene un número limitado de intentos (‘has perdido’ equivale a intentos = 7) ya que, si se termina de dibujar el muñeco, y no ha adivinado la palabra, habrá perdido.
* Si el jugador acierta la palabra o frase antes de que se termine de dibujar el muñeco, habrá ganado.

El alcance del proyecto es llegar recrear, mediante un código programado a través de Python, un juego tan popularmente conocido como es “El ahorcado”, y que cualquier persona sea capaz de jugarlo.

## Motivación y objetivos: explicación de por qué han decidido realizar este proyecto y los objetivos que persiguen con él.

Nosotros hemos decidido realizar este proyecto porque nos resultaba bastante impresionante que un juego tan típico y conocido por todos, como es “El ahorcado”, se puede replicar de forma casi exacta a través de Python, basándonos en los contenidos teóricos pertenecientes a las unidades didácticas 2 y 3.

El objetivo principal que tenemos con este proyecto es poner en práctica los principios de programación y conocimientos teóricos que hemos obtenido, de manera que les podamos dar un uso práctico y útil.

## Estructura de datos empleados en el código.

## Estructuras del flujo de control empleados en el código.

## Control de excepciones empleadas en el código.

## Casos particulares y tasas de éxito.

## Dificultades encontradas.

## Conclusiones.

Prueba a ver si se cambia en el github