

# **Diseño y Planificación del Juego de Adivinanza de Palabras**

## **Objetivo**

El objetivo es crear un juego donde el jugador tenga que adivinar una palabra de 5 letras. Estas son las reglas básicas:

1. Habrá una lista de entre 15 y 20 palabras de 5 letras, que estará oculta.
2. Al empezar, el programa elegirá una palabra al azar de esa lista.
3. El jugador tendrá que escribir palabras hasta adivinar la correcta.
4. Si acierta, ganará el juego.

Además, se pueden añadir cosas para hacerlo más divertido, aunque primero hay que cumplir estas reglas.

---

## **Requisitos del Juego**

### **1. Lista de Palabras Oculta**

- La lista tendrá entre 15 y 20 palabras, todas de 5 letras.
- Ejemplo: **perro, nube, reloj, fruta, playa**.
- El jugador no podrá verla.

### **2. Selección Aleatoria**

- El programa elegirá una palabra al azar al comenzar la partida.

### **3. Validación de las Entradas**

- El jugador deberá escribir palabras que cumplan estas reglas:
  - Solo palabras de 5 letras.
  - No se aceptarán números ni símbolos.
  - Si se equivoca, el programa le pedirá que intente otra vez.

### **4. Ganar la Partida**

- Si la palabra del jugador coincide con la oculta, ganará y el juego lo felicitará.
-

# Ideas para Mejorar el Juego

Aunque cumplir las reglas básicas es lo más importante, aquí hay algunas ideas para hacerlo más interesante:

1. **Contar los Intentos**
    - Decir cuántos intentos hizo el jugador para ganar.
  2. **Dar Pistas**
    - Mostrar si el jugador acierta alguna letra.
  3. **Límite de Intentos**
    - Poner un máximo de intentos, como 10.
  4. **Niveles de Dificultad**
    - Usar palabras más difíciles o temáticas como animales o países.
  5. **Estadísticas**
    - Mostrar el tiempo que tardó o las palabras acertadas en partidas anteriores.
- 

## Plan de Trabajo

1. **Crear el Juego Básico**
    - Hacer una lista de palabras.
    - Seleccionar una palabra al azar.
    - Pedir al jugador que escriba palabras y comprobar si acierta.
  2. **Mejoras**
    - Contar intentos y dar pistas.
    - Poner límite de intentos si hay tiempo.
  3. **Pruebas y Documentación**
    - Probar que todo funciona.
    - Explicar cómo se hizo el juego y las ideas añadidas.
- 

## Conclusión

Este proyecto es un buen reto para practicar y aprender. Primero hay que hacer el juego básico, y luego se pueden añadir mejoras si sobra tiempo. ¡Espero que quede bien y que sea divertido de jugar!

Alejandro Bancalero, Juanma Cepedello y Mario Cabrera.