

PROYECTO FINAL PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN.

Mientras desarrollábamos el código del juego de adivinanza, detectamos algunos errores y aspectos que podían mejorarse. A continuación, se describen los principales fallos encontrados durante el proceso y las soluciones propuestas para que el programa funcione correctamente y sea más fácil de usar.

1. Número de intentos incorrecto:

- Problema: El bucle `for i in range(1, 7)`: hace 6 iteraciones, no 7 como indica el mensaje al usuario.

- Depuración: Cambia la línea a `for i in range(1, 8)`: para permitir 7 intentos.

2. Mensaje de depuración no relevante para el usuario:

- La línea `print ("DEPURACIÓN: " + palabra)` la hemos puesto como comentario debido a que nos ha servido para saber si nuestro programa funcionaba correctamente.

3.Falta de claridad en el mensaje de error:

- Problema: Al imprimir el mensaje “Has fallado, inténtalo de nuevo”, podría haber causado confusión al final del juego si ya no había más intentos disponibles.

- Depuración: Para evitar esto, se agregó una verificación extra para que solo se muestre el mensaje de “inténtalo de nuevo” si aún quedan intentos.

4.Condiciones del bucle mal planteadas:

- Problema: Al principio, el código podría haberse interrumpido antes de que el jugador tuviera tiempo de intentar adivinar varias veces.

- Depuración: Se implementó correctamente el bucle y la lógica de decisión para que los intentos se repitieran el número correcto de veces y solo se interrumpieran si el jugador adivinaba la palabra.

5.Falta de una verificación final de victoria o derrota:

- Problema: Al no verificar si el jugador había ganado al final del juego, el mensaje de derrota podría haberse mostrado incluso si el jugador había adivinado correctamente en un intento anterior.

- Depuración: Se agregó una condición al final para verificar si el jugador había ganado, mostrando el mensaje adecuado según el resultado.