**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COSTARICA ANSELMO LLORENTE Y LA FUENTE.**

**BACHILLERATO EN INGENIERIA EN SISTEMAS**

**PROGRAMACIÓN I**

**Crear un juego básico de Ahorcado**

**Andrés Jiménez L**

**CARLOS ALONSO NUÑEZ BEJATANO**

**SANCARLOS**

**JUNIO, 2016**

# Objetivo general

Determinar mediante la creación de un programa orientada a objetos, simule a nivel de consola un juego básico de ahorcado.

## Objetivos específicos

Realizar una investigación sobre cómo crear un juego básico de ahorcado.

Desarrollar el programa en la consola de NetBeans.

Aplicar las soluciones encontradas para solucionar los errores.

Introducción

El objetivo de este documento es investigar y obtener un mayor conocimiento en lo que respecta a realizar un juego básico de ahorcado

A lo largo de este documento desarrollaremos diferentes términos relacionados con la creación de dicho juego, como por ejemplo este programa contará con un contador de intentos, con un máximo de 11 intentos por juego etc.

Es de suma importancia desarrollar dicho tema, porque es un tema que nos concierne en la realización gráficamente los pasos o [procesos](http://www.monografias.com/trabajos14/administ-procesos/administ-procesos.shtml#PROCE) a seguir para alcanzar la solución porque su correcta [construcción](http://www.monografias.com/trabajos35/materiales-construccion/materiales-construccion.shtml) es sumamente importante para crear un juego y más específicamente en el curso Programación 1 que estamos cursando actualmente.

Según lo descrito anteriormente se realizara un documento investigativo y una defensa del proyecto, con el fin de aclarar el panorama sobre dicho tema y por consiguiente esclarecer posibles dudas que puedan surgir.