

En este proyecto se busca que el/la estudiante diseñe una clase en Python para gestionar el juego de Ahorcado.

1. Crear una clase “Usuario”, con atributos nombre con apellido y fecha de nacimiento.
2. Crear una clase para el jugador de tipo “Usuario”, donde se incluyan los atributos Apodo y cantidad de partidas ganadas.
3. Crear una clase para el juego de Ahorcado. Para iniciar un objeto se deben ingresar los datos del jugador. Definir los atributos y métodos necesarios para el correcto funcionamiento del juego.
4. Cuando un jugador crea un objeto o una instancia de la clase Ahorcado, se emplea el método “start” para iniciar el juego.
5. La frase debe ser seleccionada de forma aleatoria de un archivo de texto con frases típicas Colombianas y guardada en un atributo de tipo privado.
6. Si el jugador pierde o gana, se le pregunta si desea jugar de nuevo. Si acepta se debe seleccionar otra frase de manera aleatoria (no se puede repetir las frases que ya se han jugado) e iniciar el juego. En caso contrario se imprime la cantidad de partidas que ganó el jugador y se sale del juego.