

En este proyecto se busca que el/la estudiante haga uso de ciclos repetitivos, condicionales, listas, tuplas y diccionarios en Python. El proyecto consiste en programar el juego Ahorcado, donde se lee una frase de un archivo texto y otra persona debe adivinar cual es la frase ingresando letra por letra con una cantidad finita de intentos. El numero de intentos se puede dejar como un valor constante, por ejemplo 5.

1. Seleccionar una frase de manera aleatoria del archivo frases.txt. Dicho texto no puede contener números. Se pueden ingresar comas (“,”), puntos (“.”) y espacios, pero estos no cuentan para ser adivinados por el usuario.
2. Representar la frase por medio de asteriscos o guiones bajos.
3. Solicitar al usuario que ingrese una letra del alfabeto.
4. Verificar si la letra esta dentro de la frase. Si la letra esta dentro de la frase, imprimir la letra sobre los lugares correspondientes. De lo contrario, reducir el número de intentos en uno y actualizar este valor en la pantalla.
5. Seguir solicitando letras hasta que el usuario adivine la totalidad de la frase o cuando se terminen el numero de intentos.

Este problema solo se puede resolver empleando los métodos y atributos de variables tipo Lista (list) o Cadena de caracteres (str). <https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#text-sequence-type-str>. También si quiere puede incluir un dibujo del ahorcado en ASCII.