

LABORATORIO ★ 04

STRING + LISTAS + FUNCIONES + VARIABLES (TIPOS)

Instrucción :

- *El presente ejercicio tiene una bonificación en décimas para la siguiente evaluación individual del curso. La bonificación estará en el rango 0 - 5 décimas. Se subirá solución del ejercicio propuesto dentro de una semana.*

Problema

Escribe un programa que permita jugar al clásico juego del “Colgado”, en el que el jugador tiene 6 oportunidades de adivinar una palabra. Como alternativa inicial, se podría considerar adivinar una palabra arbitraria especificada. Después agregar una variante para seleccionar una palabra de un diccionario.

Ejemplo de diálogo:

```
1  -----
2  Letra? A
3  -----A-----
4  Letra? E
5  ___E___A_____
6  Letra? A
7  Ya la ocupaste, intenta de nuevo! Te quedan 6 oportunidades
8  Letra? T
9  __TE___A_____
10 Letra? S
11 No est  :-(
12 __TE___A_____
13 Letra?
```
