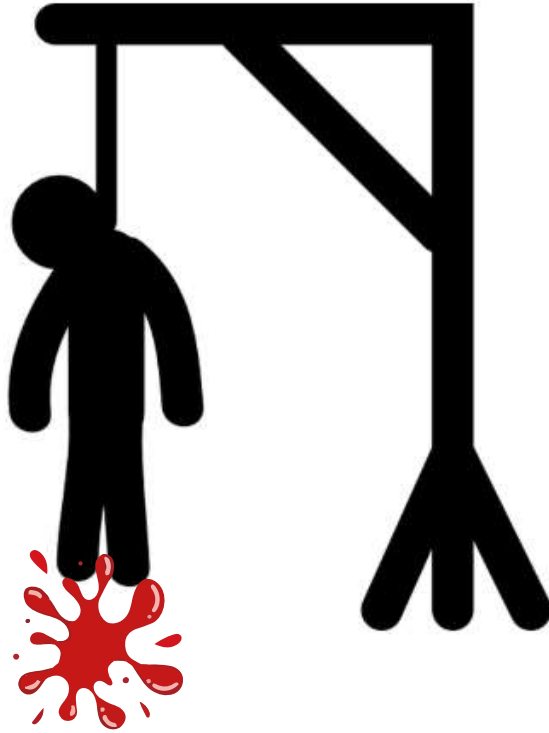




# THE HANGMAN GAME

## El Juego del Ahorcado

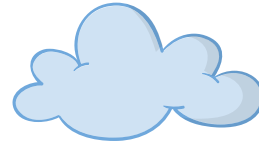
J. Daniel Figueroa  
Kevin Quintero  
Kevin Castro



# INTRODUCCION



La idea detrás de este proyecto es implementar de manera clara y eficiente el juego del ahorcado. El objetivo es utilizar autómatas para controlar la lógica del juego y generar palabras aleatorias, brindando una experiencia interactiva y entretenida para los jugadores.



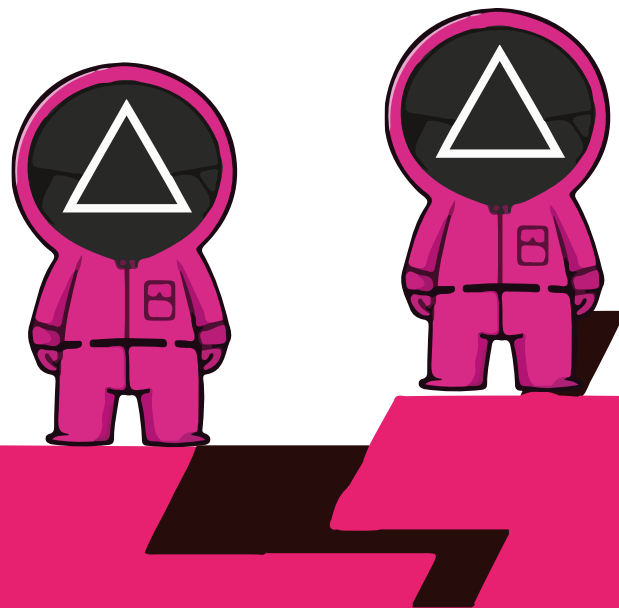
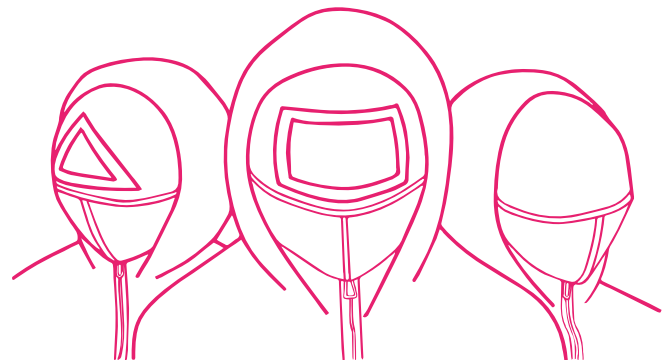
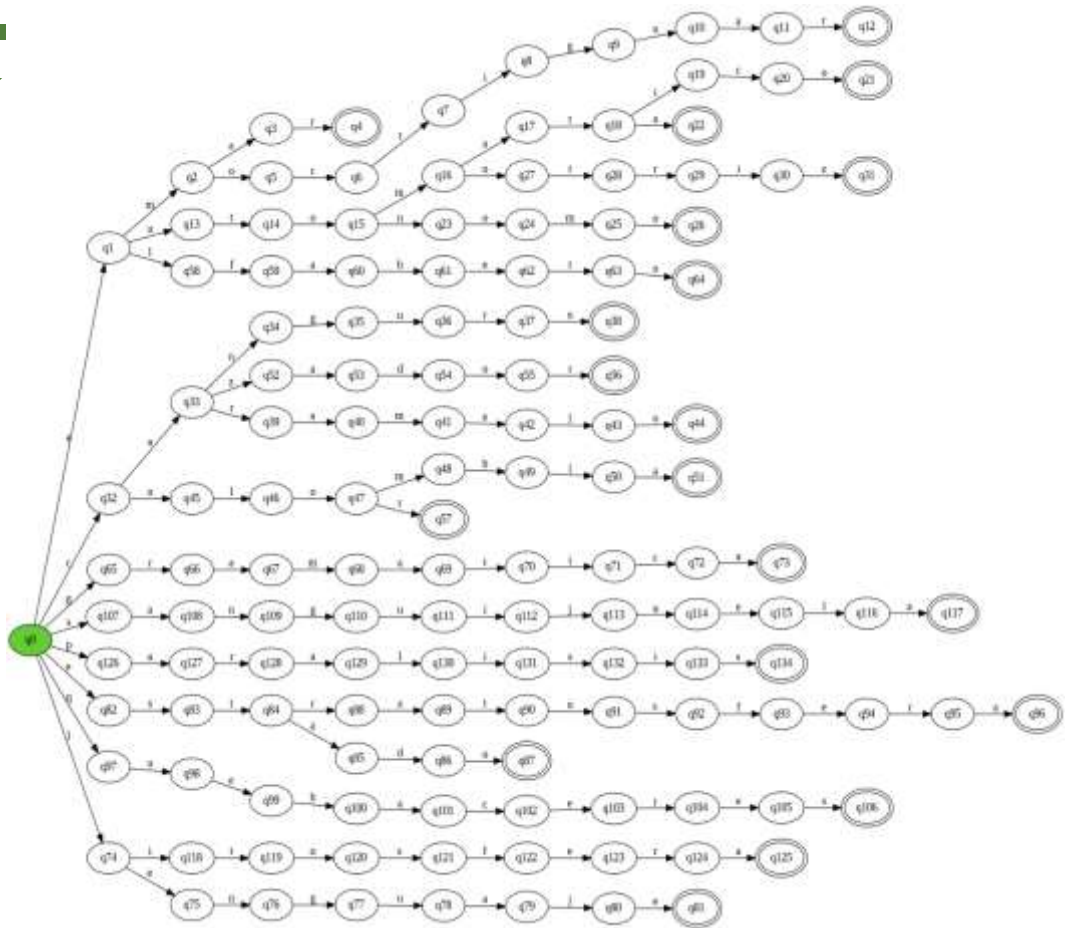
# DEFINICION FORMAL DEL AUTOMATA

$$A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$$

Donde:

- $Q \rightarrow \text{Estados} = \{q_0, q_1, q_2, q_3, \dots, q_{133}, q_{134}\}$
- $\Sigma \rightarrow \text{Alfabeto} = \{a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, \tilde{n}, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z\}$
- $\delta \rightarrow \text{Transiciones} = \{\delta(q_0, a) = q_1, \delta(q_1, m) = q_2, \delta(q_2, a) = q_3, \delta(q_3, r) = q_4\}$
- $q_0 \rightarrow \text{Estado inicial} = \{q_0\}$
- $F \rightarrow \text{Estados de aceptación} = \{q_4, q_{12}, q_{21}, \dots, q_{117}, q_{125}, q_{134}\}$





# IMPLEMENTACION DEL AUTOMATA

AHORCADO



Letras incorrectas:

—  
—  
—  
—  
—  
—  
—  
—

Intentos restantes: 6

Adivina una letra:



# RESULTADOS/CONCLUSIONES

1. Implementación exitosa: Se logro implementar el juego del ahorcado utilizando automatas de manera exitosa.
2. El automata usado en el juego permite generar palabras aleatorias siguiendo las transiciones definidas en el.
3. Se demuestra cómo se pueden utilizar estas estructuras para modelar y controlar el flujo de un juego. Los autómatas son especialmente útiles para juegos basados en reglas y secuencias de eventos.
4. Aunque el juego del ahorcado implementado con autómatas es funcional, siempre hay espacio para mejoras y expansiones. Por ejemplo, se podrían agregar más palabras al autómata, aumentar la complejidad del juego, agregar diferentes niveles de dificultad o implementar características adicionales





**GRACIAS!**

