

## Programación

### UD05 – Tipos de datos compuestos

#### Práctica 1

### Juego del Ahorcado

Desarrollo de un juego del ahorcado con Java:

- El programa tendrá un conjunto de palabras en inglés.
- Al comenzar la jugada el programa elegirá una de las palabras al azar (chooseWord).
- Se mostrará esta palabra oculta con guiones bajos, \_ \_ \_ \_ \_.
- Se pedirá al usuario que introduzca una letra, si la letra está presente en la palabra se cambiarán el o los guiones por la o las letras correctas correspondientes (por ejemplo, A \_ \_ \_ a \_ t \_ ). La búsqueda será independiente de mayúsculas o minúsculas. Si la letra no está presente se contará el fallo. El programa mostrará las letras del alfabeto inglés que todavía no han sido utilizadas por el jugador.
- La partida terminará cuando se acierte la palabra por completo o el usuario alcance 8 fallos. Entonces se mostrará la palabra y se informará al usuario de si ha ganado o a perdido.
- Se ofrecerá al usuario jugar de nuevo o salir.

Se proporciona la plantilla del programa ya hecha, de manera que deberás codificar los métodos isWordDiscovered (1,5 puntos), getSecretWord (1,5 puntos), getNotGuessedLetters (1,5 puntos) y playHangman (5,5 puntos).

- a) Crea los diagramas de flujo que representan la solución a cada uno de los métodos. 30 %
- b) Desarrolla los métodos que están pendientes para que el programa funcione. 70 %

*Se valorará el control de errores y de la información que introduzca el usuario.*

*Una vez completado incluye los diagramas de flujo y el archivo .java en un archivo zip y súbelo a Moodle.*