

## PRÁCTICA Nº 2

### OBJETIVOS

Repasar y asentar los conceptos vistos en clase.

### CONSIDERACIONES

- La práctica se entregará en un fichero comprimido con el siguiente formato:

- Para los alumnos de DAM: *apellidos\_nombre\_practica\_2\_DAM.zip*.
- Para los alumnos de DAW: *apellidos\_nombre\_practica\_2\_DAW.zip*.

En dicho fichero sólo se insertará el archivo con el código fuente del ejercicio: `program.cs`

- El archivo con el código fuente deberá incluir en las primeras líneas, y como comentario, los siguientes datos y en este formato:

```
// -----  
// Nombre del alumno  
// Curso DAW/DAM  
// Modalidad Presencial/Semipresencial  
// Práctica nº 2  
// -----
```

- Introducir los comentarios que se consideren oportunos para explicar el código.

### EJERCICIO DE LA PRÁCTICA

**Nombre del proyecto:** *practica\_2*

**Puntuación:** 10 puntos

**Desarrollo:** Hay que realizar el juego del ahorcado en C#.

El usuario introducirá una palabra, que será la que hay que adivinar.

Se irá introduciendo letras hasta que se adivine la palabra o se tenga 6 fallos.

Si la letra se está en la palabra se mostrará la posición en la que aparece. Las letras que faltan por adivinarse se mostrarán con un guión de subrayado "\_" en esa posición.

Si se adivina la palabra deberá aparecer: "¡¡¡ENHORABUENA!!!". En caso contrario deberá aparecer: "R.I.P. La palabra era: *cadena*." donde *cadena* es la palabra por adivinar.

El comportamiento del programa será el siguiente:

R.I.P. La palabra era programación.