
SEGUNDO LABORATORIO

CURSO: GESTION DE SERVICIOS DE TICS [TEL137]

SEMESTRE: 2024-2

Temas: Controladores

- Duración:
 - En el laboratorio: 80 minutos
 - Entrega final: 10:00 pm
- El laboratorio se realizará de **forma individual**.
- La entrega final será el url de su repositorio en GitHub.

Recomendación: “Leer todo el documento antes de empezar”

Enunciado:

El Juego de Ahorcado

Obs 2: Su repositorio en GitHub debe tener el nombre Lab2_<código del alumno>. Debe trabajar con dos ramas, la principal y otra llamada “develop”. Todo el laboratorio debe trabajarse en la rama develop y debe realizar push de su laboratorio en dicha rama. Asimismo, al final del laboratorio debe realizar un merge de la rama develop con la rama principal y realizar un push de la rama principal con todo su laboratorio finalizado. (De no realizar lo solicitado se le descontara 3 puntos de su puntaje final)

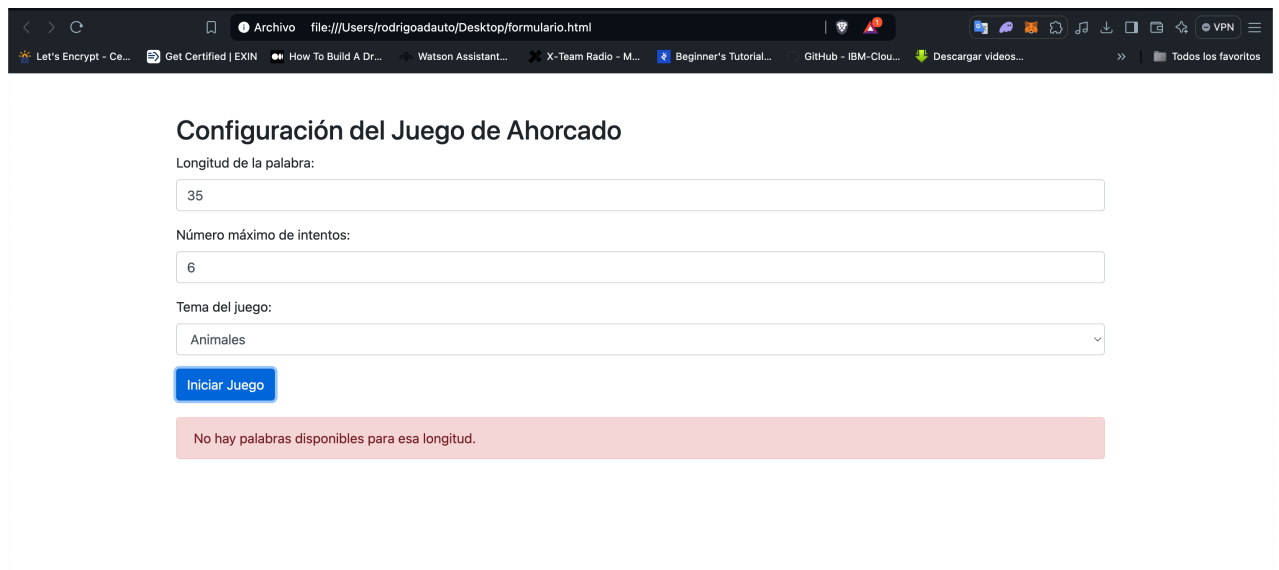
Descripción del Juego:

1. Objetivo del Juego:
 - Los jugadores deben configurar el juego de Ahorcado eligiendo un tema, la longitud de la palabra y el número de intentos. Luego, deben adivinar una palabra seleccionada aleatoriamente del tema elegido.
2. Formulario de Configuración:
 - Longitud de la palabra: Define cuántas letras tendrá la palabra a adivinar.
 - Número máximo de intentos: Establece cuántas veces puede fallar el jugador antes de perder.
 - Tema del juego: Permite seleccionar un tema para la palabra a adivinar, con opciones como Animales, Frutas o Países.
3. Temas de Juego y Palabras de Ejemplo:
 - **Animales:** (leon, elefante, tigre, cebra, jirafa, delfin, ballena, gorila, panda, aguila, hipopotamo, koala, lobo, oso, canguro)
 - **Frutas:** (manzana, platano, kiwi, mango, pera, uva, fresa, naranja, piña, sandía, cereza, melon, papaya, limon, higo)
 - **Países:** (Mexico, Canada, Brasil, España, Francia, Italia, Alemania, Japon, Australia, Argentina, Chile, Peru, Estados Unidos, China, India)
4. Lógica del Juego:
 - Selección Aleatoria de Palabra: Basado en el tema y la longitud de la palabra configurada por el usuario, el juego seleccionará una palabra aleatoria de una lista predefinida.

- Juego de Ahorcado: Los jugadores intentan adivinar la palabra letra por letra, con un número limitado de intentos.

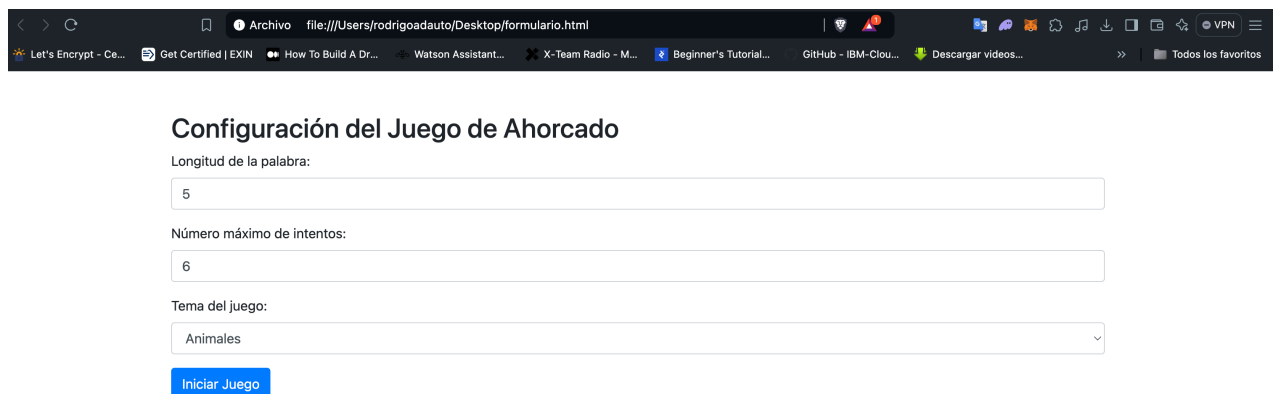
Instrucciones:

- **Llena el formulario de configuración** con la longitud deseada de la palabra, el número máximo de intentos, y elige un tema.
- **Haz clic en "Guardar Configuración"** para comenzar el juego con las opciones seleccionadas.
- **Intenta adivinar la palabra** antes de que se acaben los intentos, si la longitud de palabras que coloca no se encuentra en el arreglo de ejemplos debera mostrar “No hay palabras disponibles para esa longitud”.

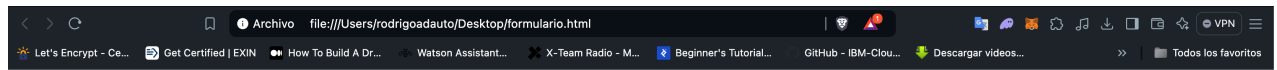


The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'file:///Users/rodrigoauto/Desktop/formulario.html'. The page title is 'Configuración del Juego de Ahorcado'. The form contains three input fields: 'Longitud de la palabra:' with the value '35', 'Número máximo de intentos:' with the value '6', and 'Tema del juego:' with a dropdown menu set to 'Animales'. Below the fields is a blue button labeled 'Iniciar Juego'. A red error message box at the bottom states: 'No hay palabras disponibles para esa longitud.'

Ejemplo del formulario



The screenshot shows the same web browser window and form as above, but with the 'Longitud de la palabra:' field set to '5'. The 'Número máximo de intentos:' field remains at '6' and the 'Tema del juego:' dropdown remains at 'Animales'. The 'Iniciar Juego' button is still present, and there is no error message displayed.



Juego de Ahorcado

_ i _

Intentos restantes: 4

Introduce una letra:

Adivinar

Ejemplo del juego