

# **Programación I**

## **Trabajo de promoción**

### Ahorcado con las opciones de palabras organizadas por categorías

Se propone realizar un juego de ahorcado donde las palabras a adivinar corresponden a conceptos claves de la materia Programación I, y están organizadas en categorías. Las categorías son: 1) conceptos de organización (entran todos los conceptos vistos con el Profesor Cristina); 2) Algoritmos y estructuras de control; 3) Tipos y estructuras de datos; 4) Alocaión dinámica y estática; 5) Eficiencia y Corrección.

Para ello, se contará con una estructura que permite para cada categoría, tener los conceptos (palabras a adivinar) perteneciente a dicha categoría.

El juego debe respetar las siguientes reglas:

1. Se permitirá tener 2 jugadores que participarán alternadamente hasta que uno de ellos no adivine la palabra y sea "AHORCADO", o bien uno de ellos alcance o supere 10 puntos.
2. En cada turno el juego elige al azar y muestra en pantalla una categoría de las 5 posibles y una palabra a adivinar presentando sólo la cantidad de guiones, según las letras que ésta contenga. El jugador de turno debe ingresar letras que puedan estar en la palabra. Para cada letra: a) si está en la palabra, se muestra en el lugar/es correspondiente/s; b) si no está, se completa una letra de la palabra "AHORCADO"; c) si ya se dijo esa letra, se le informa esto en pantalla y se le suma una letra a "AHORCADO"
3. Si en el turno el jugador adivina con menos de 5 letras erróneas arriesgadas, suma 3 puntos (es decir llega hasta tener AHOR como máximo); en caso que tenga más de 4 letras entonces, sumará 1 punto al adivinar la palabra.
4. Si se completa la palabra "AHORCADO", el jugador de turno pierde, y gana el otro.

Nota: en cada turno la palabra "AHORCADO" se reinicia para cada jugador