

## EJERCICIO 77 – ejer77.java

---

Crea una función con la siguiente cabecera:

```
public static String convierteEnPalotes(int n) { ... }
```

Esta función convierte el número n al sistema de palotes y lo devuelve en una cadena de caracteres.

Por ejemplo, el 470213 en decimal es el |||| - ||||| - - || - || en el sistema de palotes.

Utiliza esta función en un programa para comprobar que funciona bien.

Desde la función no se debe mostrar nada por pantalla, solo se debe usar println desde el programa principal.

## EJERCICIO 78 – ejer78.java

---

¡Vamos a jugar al ahorcado!. El mecanismo del juego será el siguiente:

- el JUGADOR1 introducirá la palabra para adivinar, que se mostrará al JUGADOR2 en forma de cadena de asteriscos.
- el JUGADOR2 irá, en bucle, diciendo letras de forma que:
  - Si la letra está en la palabra, se sustituirán todas sus ocurrencias y se informará de cuantas veces aparecía la letra en la palabra.
  - Si no está en la palabra, se sumará 1 al número de fallos. Si hemos llegado a un total de 8 fallos, eso significará que hemos perdido y el programa finalizará.
- Para jugar, y por simplicidad, se tendrá en cuenta que la palabra irá toda en minúsculas y que no habrán espacios.
- Cuando ya no existan asteriscos en la cadena a resolver, eso significará que hemos resuelto completa mente la palabra, por lo que el programa nos felicitará y finalizará.

Los mensajes a mostrar en función del número de fallos ocasionado es el siguiente:

```
Fallo 1: "Error 1 de 8: Te pinto la horca"
Fallo 2: "Error 2 de 8: Te pinto la cabeza"
Fallo 3: "Error 3 de 8: Te pinto el cuerpo"
Fallo 4: "Error 4 de 8: Te pinto el brazo izquierdo"
Fallo 5: "Error 5 de 8: Te pinto el brazo derecho"
Fallo 6: "Error 6 de 8: Te pinto la pierna izquierda"
Fallo 7: "Error 7 de 8: Te pinto la pierna derecha"
Fallo 8: "Error 8 de 8: AHORCADO!"
```

Un ejemplo de ejecución sería el siguiente:

```
JUGADOR1: Introduzca palabra para adivinar:
titanic
JUGADOR2: La palabra para adivinar es la siguiente:
*****
Introduzca letra:
a
La letra a estaba en la palabra 1 veces.
***a***
Introduzca letra:
t
La letra t estaba en la palabra 2 veces.
t*ta***
Introduzca letra:
z
La letra z no se encuentra en la palabra.
Error 1 de 8: Te pinto la horca
t*ta***
Introduzca letra:
n
La letra n estaba en la palabra 1 veces.
t*tan**
Introduzca letra:
i
La letra i estaba en la palabra 2 veces.
titani*
Introduzca letra:
k
La letra k no se encuentra en la palabra.
Error 2 de 8: Te pinto la cabeza
titani*
Introduzca letra:
c
La letra c estaba en la palabra 1 veces.
titanic
Palabra adivinada! Gracias por jugar al ahorcado!
```

