|  |
| --- |
| Carrera: Técnico Superior en Diseño Web Proyecto Final – III Cuatrimestre 2016  Curso: Introducción a la Programación Valor porcentual: 25%  Fecha: 2 de marzo, 2017 Valor Total: 100 puntos |

**Instrucciones:**

El estudiante debe desarrollar un juego de ahorcado. El proyecto debe ser comprimido en un archivo .zip o .rar y ser enviado al correo [clases.esteban.solorzano@gmail.com](mailto:clases.esteban.solorzano@gmail.com). El asunto del correo debe ser [**Nombres**]ProyectoFinalIntro, debe reemplazar la palabra **Nombres** por el o los nombres de los miembros del grupo del proyecto. Cualquier duda me pueden escribir a la dirección de correo antes mencionada. Les recomiendo llevar avances del proyecto a las lecciones regulares para ir aclarando dudas.

**Requerimientos:**

El juego ahorcado es cuando un usuario escribe una palabra y otro jugador debe adivinar la palabra letra por letra. Para lograr este juego debe crear dos arreglos, uno que tenga las letras de la palabra y otro con símbolos “\_” en lugar de las letras de la siguiente forma:

Palabra = [“m”, “a”, “n”, “z”,”a”, “n”, “a”]

Secreto =[“\_”,“\_”,“\_”,“\_”,“\_”,“\_”,“\_”]

Se debe mostrar en la pantalla el arreglo secreto para que el jugador vea cuantas letras tiene la palabra.

Se le pide al usuario que digite una letra. Se hace un recorrido al arreglo palabra para ver si contiene la letra que el usuario digitó. Si la contiene se reemplazan los espacios de secreto por la letra correspondiente y se imprime el arreglo de nuevo. Si la letra digitada no corresponde se le suma uno al numero de fallos. Si el numero de fallos es 5, entonces el juego termina y el usuario pierde.

Si las letras de la palabra están completas, entonces el jugador gana.