**PRÁCTICA 1: EL JUEGO DEL AHORCADO**

El Juego del Ahorcado consiste en tratar de adivinar una palabra escondida usando la menor cantidad posible de letras. Al iniciar, el jugador solamente conoce el número de letras de la palabra. A medida que avanza el juego, las letras que escoge el jugador se van poniendo en los espacios vacíos de la palabra, de forma que el jugador pueda intentar deducir cuál es.

Durante un juego de Ahorcado, se debe validar si la letra elegida está o no en la palabra. Si la letra elegida está en la palabra se deben llenar los campos en los que ocurre la letra. También es necesario tener en cuenta que la letra que se esté jugando, no haya sido jugada anteriormente, de modo que si es letra repetida, no se pierda un intento para el jugador.

Adicionalmente se debe validar que el jugador sólo tenga el número de oportunidades determinadas por la secuencia de ahorcar el muñeco en juego y que con cada jugada se valide si se ha ganado o no el juego.

Finalmente es importante tener en cuenta que sólo se puede jugar una letra si el juego está iniciado, de forma que una persona que haya perdido, no pueda hacer más jugadas hasta que inicie un nuevo juego.

Se quiere construir una aplicación que permita jugar el juego del Ahorcado, donde las palabras por adivinar pertenecen a un diccionario de palabras. Este diccionario estará organizado mediante categoría que el usuario seleccionará desde un SELECT. Una vez seleccionada la categoría el programa seleccionará aleatoriamente una palabra dentro de las que pertenezcan a esa categoría.

La interface del juego podría ser algo parecido a esto:

