

DISEÑO DEL JUEGO DEL AHORCADO

1. ANÁLISIS DE REQUISITOS (CASOS DE USO)

Se ha elaborado un diagrama de casos de uso para modelar la interacción de los dos usuarios.

ACTORES:

- Jugador (Rol dual: Seleccionador de palabra / Adivinador).

CASOS DE USO PRINCIPALES:

1. Iniciar Partida: El sistema gestiona una serie al "mejor de 5".
2. Introducir Palabra: El jugador turno par/impar introduce la palabra que cree que es.
3. Sugerir Letra:
 - El sistema valida si la letra existe. (Include Verificar Letra)
 - Si falla: Se dibuja una parte del ahorcado. (Extend Actualizar Dibujo)
 - Si acierta: Se revela la posición en la palabra.
4. Ver Progreso: Permite al jugador ver los guiones y letras acertadas

2. ESTRUCTURA (Clases)

Clase Main (Juego): Controla el bucle de 5 partidas.

Clase Partida: Controla la lógica de intentos y el dibujo del ahorcado.

