



Introducción a la creación de videojuegos

Consideraciones IMPORTANTES:

1. El proyecto se entregará vía GitHub: <https://classroom.github.com/a/w6YPTZx>
2. La gestión de versiones es **obligatoria para que el proyecto sea evaluado**:
 - a. Debemos ver varios commits para comprobar la evolución del proyecto.
 - b. Proyectos realizados por arte de magia, con un único commit final, varios commits con el mismo contenido, pocos commits o commits en un espacio muy breve de tiempo, se entenderán como no realizados por el alumno.
 - c. Si no se cumple este requisito, la calificación del proyecto es de cero (0) puntos.
3. La defensa del proyecto es obligatoria. Si no se realiza la defensa, la calificación del proyecto es de cero (0) puntos.

Descripción del Proyecto:

En la empresa de diseño web en la que hemos entrado a trabajar no paran de innovar e intentar mejorar su propia página web para impresionar a sus clientes. Esta vez han pensado añadir un juego del ahorcado usando Javascript. Tú serás la persona encargada de realizar dicho proyecto. Además de a ti, han contratado a otra persona para hacer otro juego al mismo tiempo que tú, pero parece que no le gusta demasiado la programación y la empresa, que confía plenamente en tus asombrosas habilidades, ha optado por que una vez terminada tu parte revises el código de su juego para mejorarlo y asegurarte de que funciona antes de poder usarlo en la web.

Tarea inicial:

1. **Elaboración de un diagrama de flujo:** En este proyecto se realizará un diagrama de flujo del juego del [ahorcado](#). En este diagrama debes contemplar todo el flujo de trabajo del juego, reflejando las interacciones del usuario, los procesos internos del juego, las respuestas que se generan al jugador, etc. Debe ser predecido y perfectamente claro el comportamiento del juego en cualquier momento.