UNIVERSIDAD CATOLICA DE COSTA RICA

INGENIERIA EN SISTEMAS

ANDRES JIMENEZ LEANDRO

PROGRAMACION I

GENDERSON PORRAS MIRANDA

SEDE SAN CARLOS

Junio de 2016

# Resumen Ejecutivo

Se realizara un pequeño juego de Ahorcado en la plataforma de NetBeans con el lenguaje de programación java.

Este pequeño juego consiste en que se va a dar una palabra aleatoria y el usuario deberá adivinarla ingresando letras, si la letra que se escoge es la correcta se quedara ahí y si no el juego llevara un contador de intentos, donde cada vez que se falla va a ir descontando un intento.

# Descripción

Este proyecto tiene como objetivo crear un juego de ahorcado, en el que vamos a utilizar algunos métodos vistos en clase y otro hay que investigarlos.

El juego consiste en dar una palabra aleatoria y se le va a dar los espacios que lleva la palabra, el usuario va a ingresar una letra, si es correcta se van a rellenar los espacios que ocupa esa letra si son varios y si no, no, ahí va haber un contador de intentos que cuando se falla se va a ir descontando los intentos.