

Proyecto 1: Juego del Ahorcado

Consigna: Crear un juego interactivo de “El Ahorcado”.

El juego consiste en adivinar una palabra letra por letra antes de que se complete un dibujo de un ahorcado.

Requisitos:

1. El juego debe tener una lista de palabras predefinidas de las cuales se elige una palabra aleatoriamente para que el jugador adivine.
2. El jugador tiene un número limitado de intentos para adivinar la palabra (por ejemplo, 6 intentos).
3. Debe mostrar las letras adivinadas y las letras incorrectas.
4. El juego debe verificar si la letra ingresada por el jugador está en la palabra secreta y actualizar el estado del juego en consecuencia.
5. El juego debe terminar cuando el jugador adivine la palabra o se quede sin intentos.
6. Debe mostrar un mensaje de victoria o derrota al final del juego.
7. Opcional: debe mostrar una representación gráfica del estado actual del ahorcado. Puedes usar arte ASCII para esto.

Sugerencias adicionales:

- Puedes usar una lista para llevar un registro de las letras adivinadas, una cadena para la palabra secreta y una variable para contar los intentos restantes.
- Puedes usar un ciclo while para controlar el flujo del juego hasta que el jugador gane o pierda.
- Puedes permitir que el jugador ingrese letras una por una y verificar si la letra ingresada es válida (por ejemplo, si es una sola letra y no se ha adivinado antes).
- Puedes utilizar arte ASCII para representar el estado del ahorcado en función de los intentos restantes.