

ESTRUCTURAS.

ESTRUCTURAS UTILIZADAS EN wordix.php

\$Teclado =

A	B	C	D	E	F	G
disponible	disponible	disponible	disponible	disponible	disponible	disponible

\$ordenTeclado =

0	1	2	3	4	5	6
salto	Q	W	E	R	T	Y

\$estructuraPalabraIntento =

//clave "letra"

//clave "estado"

0	1	2	3	4	//indices
M	E	L	O	N	//valores
encontrada	descartada	descartada	encontrada	pertenece	//valores

\$arregloDeIntentosWordix =

0	1	2	3	4	5
Se una estructura igual a \$estructuraPalabraIntento	Se una estructura igual a \$estructuraPalabraIntento	Se una estructura igual a \$estructuraPalabraIntento	Se una estructura igual a \$estructuraPalabraIntento	Se una estructura igual a \$estructuraPalabraIntento	Se una estructura igual a \$estructuraPalabraIntento

\$partida =

palabraWordix	jugador	intentos	puntaje	//clave
MOJON	majo	1	6	//valores

ESTRUCTURAS UTILIZADAS EN programaApellidos.php

\$coleccionPalabras=

0	1	2	3	4	5	6
MUJER	QUESO	FUEGO	CASAS	RASGO	GATOS	GOTAS

Información de la estructura:

Tipo: Indexado (los índices son numéricos)

Tipos de datos: Almacena valores String

¿Para qué se utiliza?: guarda las palabras que se pueden utilizar para jugar wordix

bateria de prueba:

bit.ly/3tjXVmy

\$coleccionPartidas

=

"palabraWordix"

"jugador"

"intentos"

"puntaje"

0	1	2	3	4	5
SUECO	YUYOS	HUEVO	TINTO	RASGO	VERDE
kleiton	briba	zrack	cabrito	briba	cabrito
0	0	3	4	0	5
0	0	9	8	0	7

\$resumenJugador

=

jugador	partidas	puntaje	victorias	intento1	intento2
kleiton	3	7	1	0	0

\$resumenJugador

=

jugador	partidas	puntaje	victorias	intento1	intento2
briba	3	0	0	0	0

\$resumenJugador

=

jugador	partidas	puntaje	victorias	intento1	intento2
zrack	2	17	2	0	0

\$resumenJugador

=

jugador	partidas	puntaje	victorias	intento1	intento2
cabrito	4	25	3	0	1

MENU.

- 1) Jugar al Wordix con una palabra elegida
- 2) Jugar al Wordix con una palabra aleatoria
- 3) Mostrar una partida
- 4) Mostrar la primer partida ganadora
- 5) Mostrar resumen de Jugador
- 6) Mostrar listado de partidas ordenadas por jugador y por palabra
- 7) Agregar una palabra de 5 letras a Wordix

8) Salir

H

disponible

...

Z

disponible

//clave

//valores

|

...

//indices

//valores

|

//indices

7	8	9	10	11	12	13	14	
HUEVO	TINTO	NAVES	VERDE	MELON	YUYOS	PIANO	PISOS	...

se agregan 5 má

6	7	8	9	10	11
CASAS	GOTAS	ZORRO	GOTAS	FUEGO	TINTO
kleiton	kleiton	zrack	cabrito	cabrito	briba
5	0	4	0	2	0
7	0	8	0	10	0

intento3	intento4	intento5	intento6
0	0	1	0

intento3	intento4	intento5	intento6
0	0	0	0

intento3	intento4	intento5	intento6
1	1	0	0

intento3	intento4	intento5	intento6
0	1	1	0

//indices
//valores

S.

