JUEGO AHORCADO.

1. Crear un vector “palabras” de 10 posiciones donde se van almacenar 10 palabras.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| HOLA | CASA | CARRO | MARIPOSA | JUGUETE | MOTOCICLETA | PERRO | ESCALOFRIO | VIAJE | MANGO |

1. Al azar debe seleccionar una palabra del vector anterior y crear un nuevo vector con el tamaño de la palabra. El vector se debe de llamar “juego”

JUGUETE: 7 LETRAS

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| J | U | G | U | E | T | E |

1. Empieza el juego donde se solicita una letra y se valida en el vector.

\_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_

1. Debe de mostrar una mensaje donde se indique cuantas letras acertó y cuantas fallas tiene.

J \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_

Fallos: 0

1. Se determina cuantas letras acertó.
2. En el momento que haya fallado 6 la 7 queda ahorcado pierde, debe de mostrar el mensaje “AHORCADO FIN DE JUEGO”
3. En el momento de acertar todas gana el juego.
4. El juego finaliza hasta que gane o quede ahorcado.