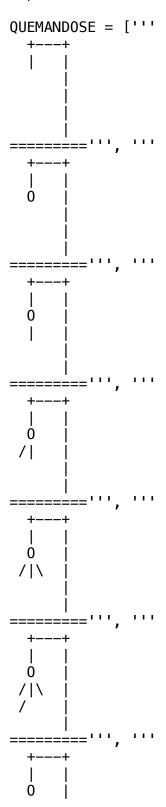
from six import print_ as xprint
from six.moves import input
import random



```
/|\
======:''1
#Conjunto de palabras para el juego
words = ('pato oso camello gato cobra jaguar lobo aquila perro coyote
         'mono rana canario perico leon llama tiburon raton conejo '
         'salmon tigre python ganso tortuga pavo ballena zebra buho '
         'hormiga cabra ').split()
class Ahorcado:
    def __init__(self, words):
        Inicio de partida de juego
        Selecciona un palabra del listado de forma aleatoria
        self._letra_error = ''
        self._letra_correcta = ''
        self._palabra_secreta = random.choice(words)
        self._juego_listo = False
    def _display_board(self):
        """Displiega el tablero de juego."""
        xprint(QUEMANDOSE[len(self._letra_error)])
        xprint()
        xprint('Letras fallidas:', end=' ')
        for letra in self._letra_error:
            xprint(letra, end=' \( \bar{'} \)
        xprint()
        blanks = '_' * len(self._palabra_secreta)
        # remplaza los espacios con la letra adivinada
        for i in range(len(self. palabra secreta)):
            if self._palabra_secreta[i] in self._letra_correcta:
                blanks = blanks[:i] + self._palabra_secreta[i] +
blanks[i+1:]
        # muestra la palabra secreta con espacios entre cada letra
        for letra in blanks:
            xprint(letra, end=' ')
        xprint()
```

```
def _que_adivino(self, ya_seleccionada):
        Toma la seleccion del usuario.
        Valida que la entrada sea solamente una letra y no un caracter
especial
        Ademas valida que no se repida la seleccion
        while True:
            xprint('Selecciona una letra.')
            guess = input().lower()
            if len(guess) != 1:
                xprint('Teclea solo una letra.')
            elif guess in ya_seleccionada:
                xprint('Esta letra ya la incluiste, seleciona otra
distinta.')
            elif guess not in 'abcdefghijklmnopgrstuvwxyz':
                xprint('Solo escribe una LETRA.')
            else:
                return guess
    def _check_win(self):
        Returns True si gano el jugador, de lo contrario False.
        Valida que el jugador adivino correctamente la palabra.
        .....
        for i in range(len(self._palabra_secreta)):
            if self. palabra secreta[i] not in self. letra correcta:
                return False
        xprint('De lujo! La palabra secreta es "{0}"! ' #{} se
substituye por valor de 'self. palabra secreta'
               'Tu ganaste!'.format(self._palabra_secreta))
        return True
    def _check_lost(self):
        """Returns True si el jugador perdio, False de lo contrario
        Da aviso al jugador que sus oportunidades terminaron y no
        logro adivinar la palabra.
        111111
        if len(self._letra_error) == len(QUEMANDOSE) - 1:
            self._display_board()
            missed = len(self._letra_error) #contador de errores
            correct = len(self._letra_correcta) #contador de aciertos
            word = self._palabra_secreta #palabra secreta
```

```
xprint('Lo siento, no mas oportunidades!')
            xprint('Despues de {0} fallos y {1} aciertos, '
                   'la palabra era: "{2}"'.format(missed, correct,
word))
            #{} son substituidos por los valores de variables 'missed,
correct, word'
            return True
        return False
    def run(self):
        """Inicio de juego y reset de valores iniciales."""
        xprint('A H O R C A D O')
        while not self._juego_listo:
            self__display_board()
            letra_elegida = self._letra_error + self._letra_correcta
            guess = self._que_adivino(letra_elegida)
            if guess in self._palabra_secreta:
                self._letra_correcta = self._letra_correcta + guess
                self._juego_listo = self._check_win()
            else:
                self._letra_error = self._letra_error + guess
                self._juego_listo = self._check_lost()
def play_again():
    Returns True si el jugador desea repetir juego, Falso de lo
contrario
    .....
    xprint('Quiere jugar otra vez? (si or no)')
    return input().lower() == 'si'
def main():
    """Secuencia principal."""
    current_game = Ahorcado(words)
    while True:
        current_game.run()
        if play_again():
            current_game = Ahorcado(words)
        else:
```

break