

Ejercicio en clase – Funciones

Crea un juego interactivo del ahorcado en Python. El juego debe seleccionar una palabra al azar de una lista de palabras predefinidas y permitir que el jugador adivine la palabra letra por letra. El jugador tiene un número limitado de intentos antes de perder el juego.

Requisitos:

- Define una lista de palabras que el programa pueda elegir al azar para que el jugador adivine. Puedes usar palabras relacionadas con la programación, tecnología o cualquier tema que te guste.
- El programa debe seleccionar una palabra al azar de la lista para cada partida.
- El juego debe mostrar el estado actual de la palabra oculta con guiones bajos (_) que representan las letras no adivinadas y las letras adivinadas deben mostrarse en su lugar correspondiente.
- El jugador debe poder ingresar una letra adivinada en cada turno.
- El programa debe verificar si la letra adivinada está en la palabra secreta y actualizar el tablero en consecuencia.
- El jugador tiene un número limitado de intentos (por ejemplo, 6) antes de perder el juego.
- Muestra mensajes informativos al jugador, como "Adivinaste una letra correctamente" o "Letra incorrecta, te quedan X intentos".
- El juego debe terminar cuando el jugador adivina todas las letras o se quedan sin intentos.
- Proporciona un mensaje de victoria si el jugador adivina la palabra y un mensaje de derrota si se quedan sin intentos.

Consideraciones adicionales:

- Puedes utilizar funciones para organizar tu código de manera efectiva.
- Agrega comentarios para explicar el funcionamiento de tu código.

¡Diviértete creando tu versión del juego del ahorcado y practica tus habilidades de programación en Python!