

explicación de las funciones :

1. La primera sección del código declara varias variables y las inicializa con referencias a elementos HTML específicos utilizando el método **getElementById** del objeto **document**. Estos elementos se utilizan más adelante en el código para realizar diferentes acciones.
2. Luego, se definen varias variables que se utilizarán en el resto del código, como **palabras**, **palabrasMostradas**, **palabrasAle**, **punctuation**, **press**, **nivelgame**, **nivelButtons**, **nivelCurrent**, **users**, **user**, **win**, **isBtnYesLocked**, **isBtnNotLocked**, **isLevelButtonLocked** y **result**. Algunas de estas variables almacenan información sobre el estado del juego y se actualizan a medida que el usuario interactúa con la interfaz.
3. A continuación, se definen y agregan eventos a varios elementos HTML utilizando el método **addEventListener**. Por ejemplo, el evento **'click'** se agrega al botón con el ID **'getInto'** para ejecutar una función cuando se hace clic en él. Estos eventos se utilizan para controlar diferentes acciones en la interfaz, como ocultar o mostrar elementos, leer archivos, procesar datos de entrada del usuario, etc.
4. La función **mostrarPalabrasNivel** se encarga de mostrar una serie de palabras en la pantalla según el nivel actual del juego. Utiliza el método **obtenerPalabrasAleatorias** para obtener un conjunto de palabras aleatorias del nivel correspondiente. Luego, muestra estas palabras en la interfaz durante un período de tiempo específico y las elimina después de un tiempo determinado.
5. La función **mostrarOpciones** muestra las palabras en la pantalla y permite que el usuario seleccione una opción presionando los botones "Sí" o "No". Al igual que **mostrarPalabrasNivel**, utiliza **obtenerPalabrasAleatorias** para obtener un conjunto de palabras aleatorias. Después de mostrar cada palabra, se espera la interacción del usuario antes de pasar a la siguiente palabra.
6. **obtenerPalabrasAleatorias** es una función auxiliar que toma un número específico de palabras aleatorias de un array dado. Utiliza un algoritmo de muestreo aleatorio para seleccionar palabras al azar sin repetición.
7. **sonDiferentes** es otra función auxiliar que verifica si dos arrays son diferentes. Compara cada elemento del primer array con el correspondiente en el segundo array y devuelve **false** si hay alguna coincidencia.
8. **shuffleArray** es una función auxiliar que mezcla los elementos de un array en un orden aleatorio utilizando el algoritmo de Fisher-Yates.
9. Las funciones **btnYes** y **btnNot** manejan los eventos de los botones "Sí" y "No", respectivamente. Actualizan la puntuación del jugador y muestran una retroalimentación visual en función de la respuesta seleccionada.
10. **desbloquearSiguienteNivel** se encarga de desbloquear el siguiente nivel del juego cuando se cumple cierta condición, como alcanzar una puntuación mínima. Modifica las clases de CSS de los botones de nivel correspondientes para reflejar su estado de bloqueo o desbloqueo.

