

AHORCADO

INTRODUCCIÓN

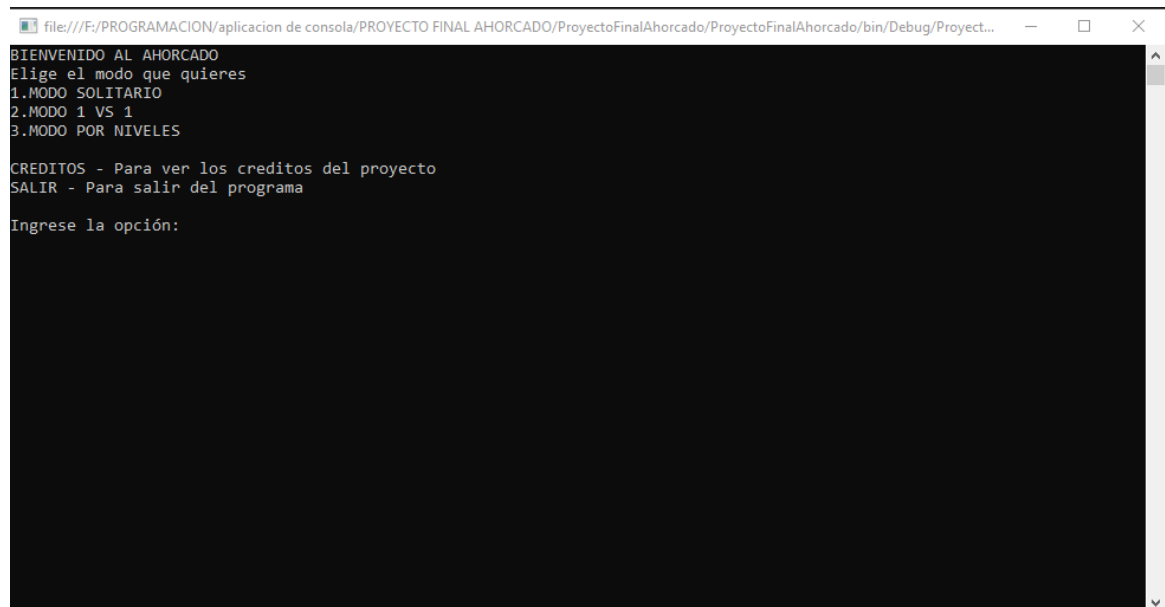
Este proyecto fue realizado en el marco del Curso de Programación dictado por el Colegio Universitario Central. El mismo consistía en la elaboración de un Ahorcado. El lenguaje utilizado en este proyecto es C# y es una aplicación de consola.

En lo personal significó un gran aprendizaje, tuve que investigar mucho para poder realizar todas las funciones que quería que tuviera mi juego. Esto me despertó nuevas curiosidades y nuevas ideas para futuros proyectos. Traté de hacerlo lo mejor posible con la mayoría de comprobaciones y funciones posibles.

DESARROLLO

0. MENÚ

Al ejecutar nuestro juego encontramos un menú como este, en el cuál elegiremos qué modo deseamos jugar. Si colocamos “CREDITOS” podremos ver los créditos del proyecto, también si colocamos “SALIR” se cerrará nuestro programa.



```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINAL AHORCADO/ProyectoFinalAhorcado/ProyectoFinalAhorcado/bin/Debug/Proyect...
BIENVENIDO AL AHORCADO
Elige el modo que quieres
1.MODO SOLITARIO
2.MODO 1 VS 1
3.MODO POR NIVELES

CREDITOS - Para ver los creditos del proyecto
SALIR - Para salir del programa

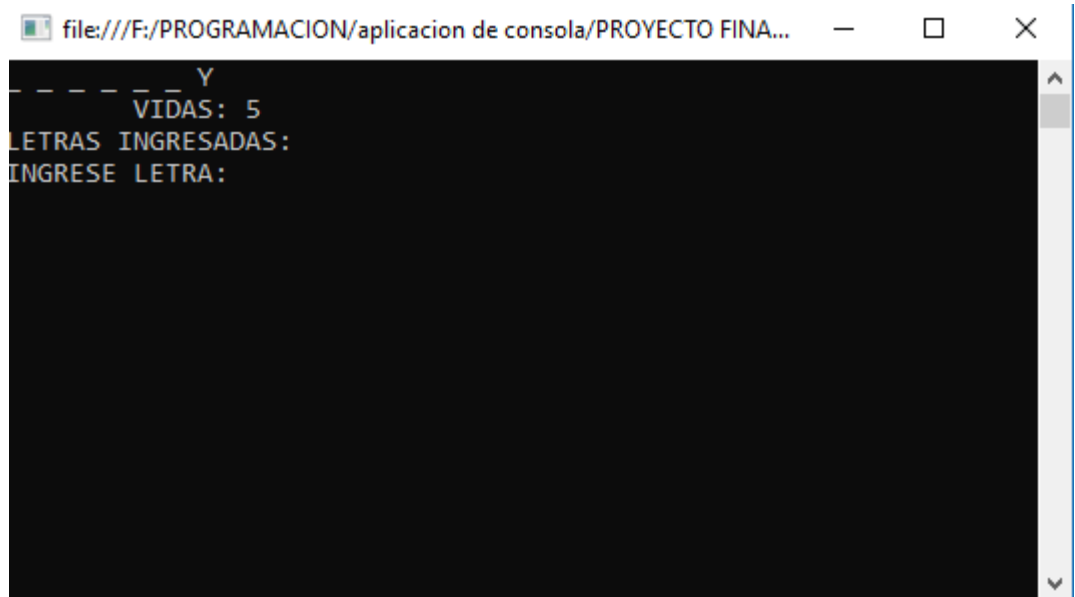
Ingrese la opción:
```

Si colocamos una cadena que no corresponde a las que están especificadas en pantalla, simplemente nos volverá a ejecutar el mismo menú hasta que la cadena sea válida.

A continuación, describiré los modos creados.

1. MODO SOLITARIO:

En este modo, podremos jugar adivinando palabras puestas por el programador, en el mismo tendrán 5 vidas para completar el juego. Una vez adivinado la palabra volverá al menú original para volver a elegir opción. La opción "PISTA" esta desactivado en este modo.

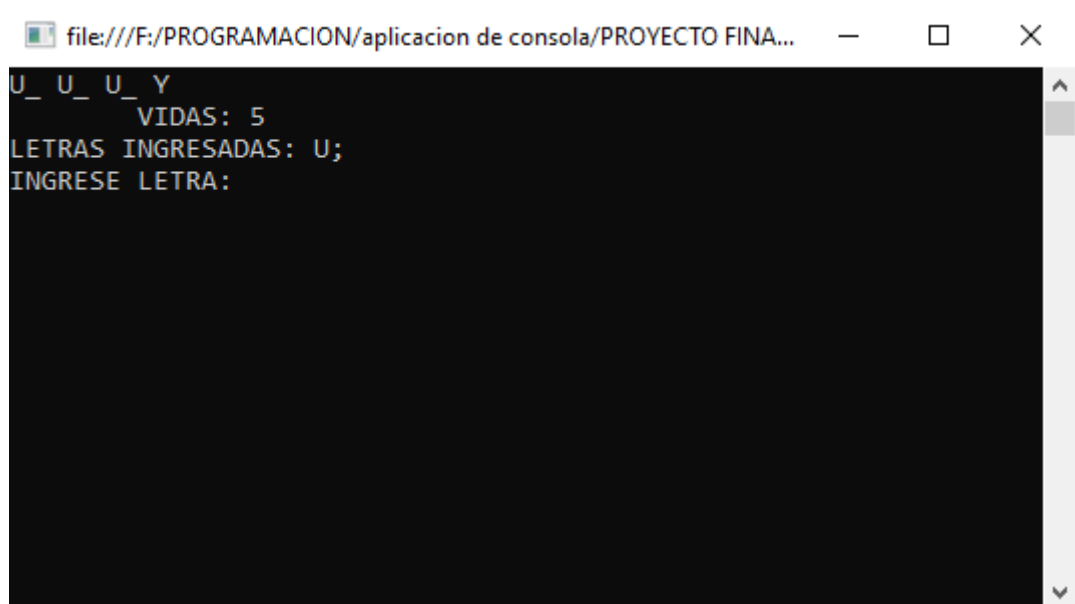


```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINA...
 _ _ _ _ Y
VIDAS: 5
LETRAS INGRESADAS:
INGRESE LETRA:
```

En este caso la palabra es "URUGUAY".

POSIBILIDAD 1: Letra ingresada que se encuentre en la palabra.

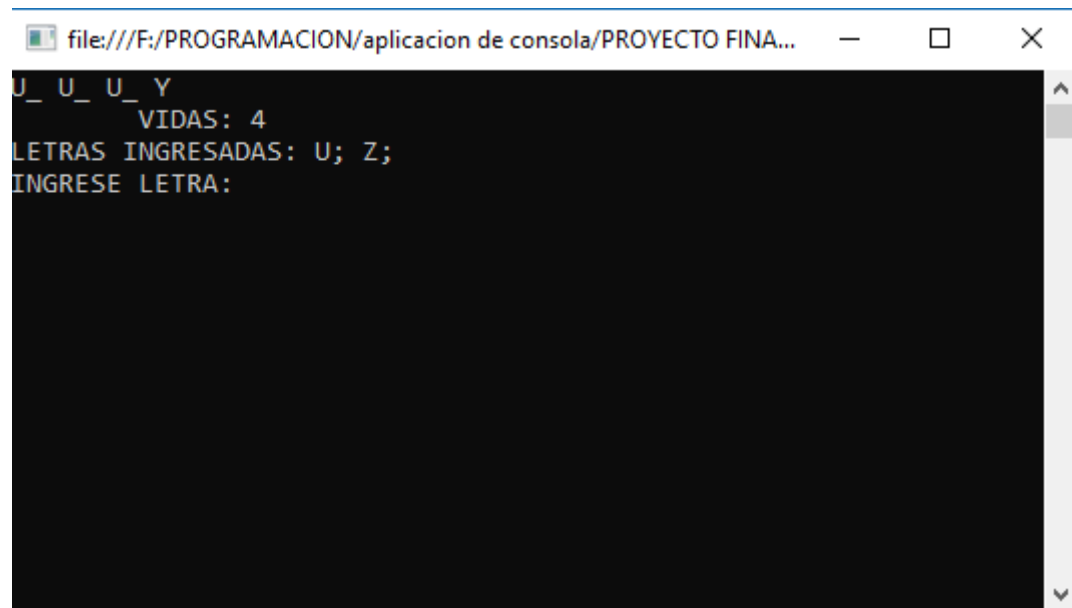
Si ingresamos la letra "u", se pondrá en los casilleros correspondientes. Esta letra se encuentra 3 veces en la palabra, por lo que me la colocará en sus respectivos casilleros.



```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINA...
U _ U _ U _ Y
VIDAS: 5
LETRAS INGRESADAS: U;
INGRESE LETRA:
```

POSIBILIDAD 2: Letra ingresada que NO se encuentre en la palabra.

Ingresamos la letra “z”, Uruguay no contiene “z”, por lo tanto, perderemos una vida.



```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINA...  
U_ U_ U_ Y  
VIDAS: 4  
LETRAS INGRESADAS: U; Z;  
INGRESE LETRA:
```

POSIBILIDAD 3: Ingresar más de una letra.

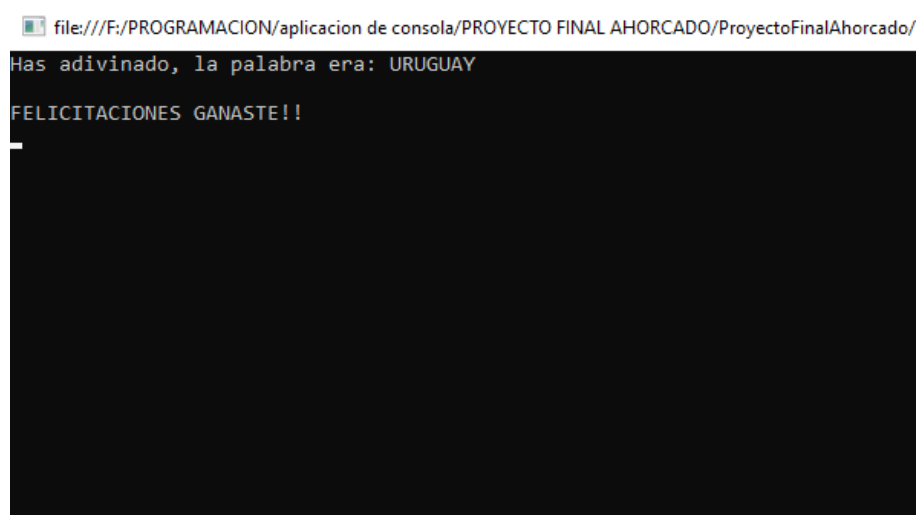
Si ingresamos más de una letra, como por ejemplo “ch”, perderemos una vida.

POSIBILIDAD 4: Ingresar la PALABRA correcta.

Si ingresamos “URUGUAY”, directamente ganaremos.

1.1 GANAR

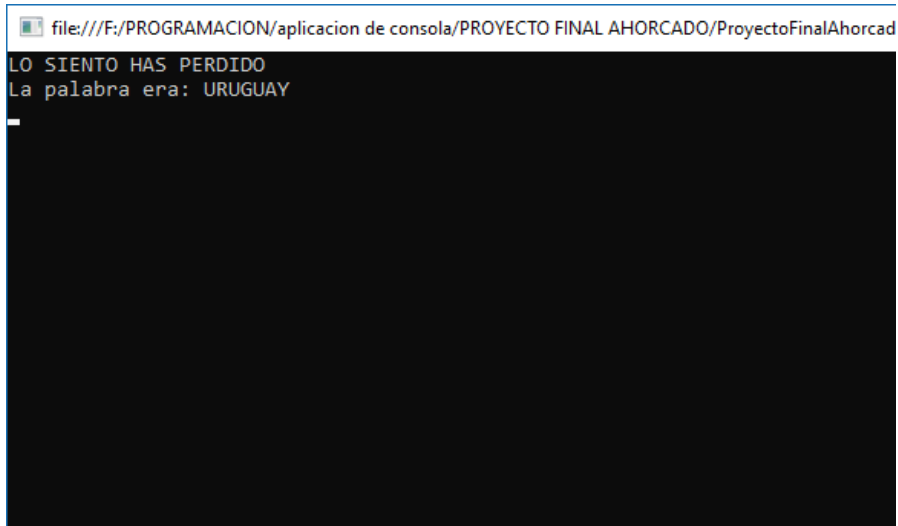
Si adivinamos la palabra ingresando letra por letra, o simplemente la colocamos de una, ganaremos y nos saldrá un cartel como este.



```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINAL AHORCADO/ProyectoFinalAhorcado/  
Has adivinado, la palabra era: URUGUAY  
FELICITACIONES GANASTE!!  
_
```

1.2 PERDER

Si nuestras vidas llegan a 0, entonces habremos perdido y nos saldrá un cartel como este.

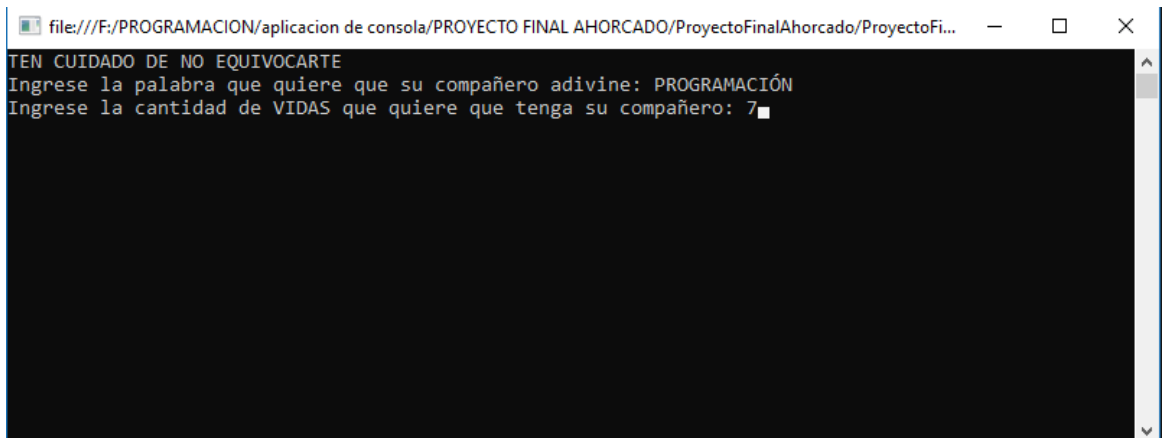


```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINAL AHORCADO/ProyectoFinalAhorcad
LO SIENTO HAS PERDIDO
La palabra era: URUGUAY
█
```

A TENER EN CUENTA: Solo podremos ingresar UNA letra, o la palabra correcta, de lo contrario perderemos vida.

2. MODO 1VS1:

En este modo a diferencia del anterior, podremos jugar contra un amigo. La palabra será ingresada por uno de los participantes y su compañero deberá adivinarla. Podremos poner tanto la palabra que queremos que adivine como la cantidad de vidas que tendrá. En este modo esta deshabilitada la opción “PISTA”.



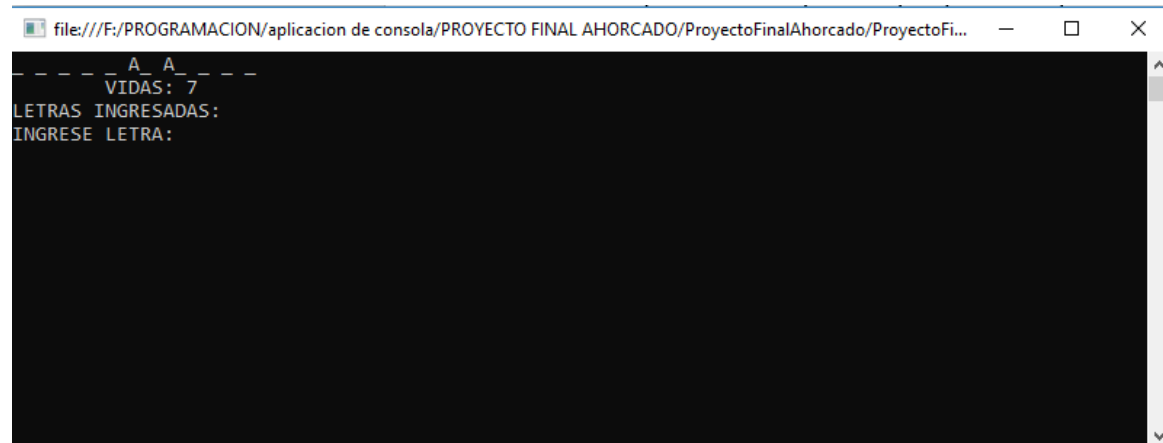
```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINAL AHORCADO/ProyectoFinalAhorcado/ProyectoFi...
TEN CUIDADO DE NO EQUIVOCARTE
Ingrese la palabra que quiere que su compañero adivine: PROGRAMACIÓN
Ingrese la cantidad de VIDAS que quiere que tenga su compañero: 7█
```

CURSO PROGRAMACIÓN CUC

PROYECTO FINAL: AHORCADO

Carlos Moreno

En este caso, tendrá que adivinar la palabra “PROGRAMACIÓN” y solo tendrá 7 vidas.

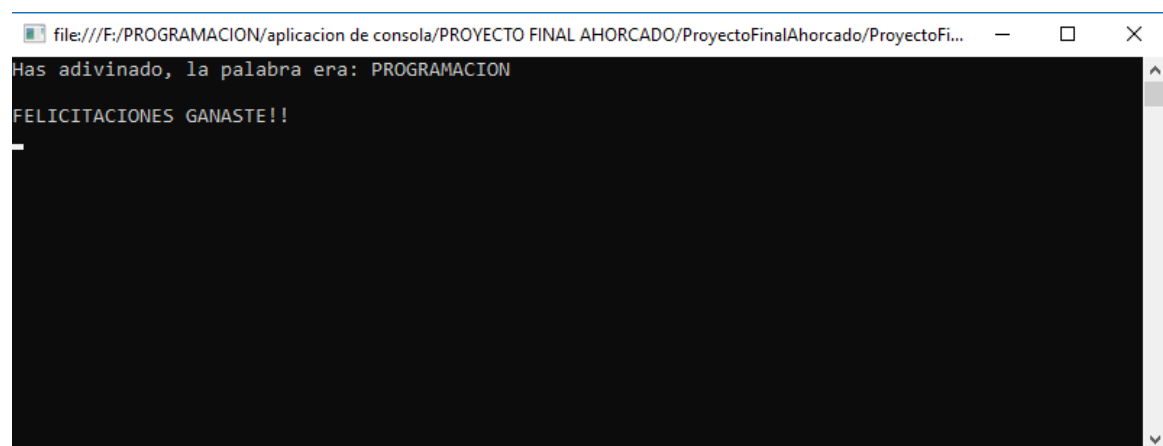


```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINAL AHORCADO/ProyectoFinalAhorcado/ProyectoFi...
- - - - - A _ A _ - - - - -
VIDAS: 7
LETRAS INGRESADAS:
INGRESE LETRA:
```

De la misma manera que el modo anterior, tendremos los apartados de GANAR y PERDER.

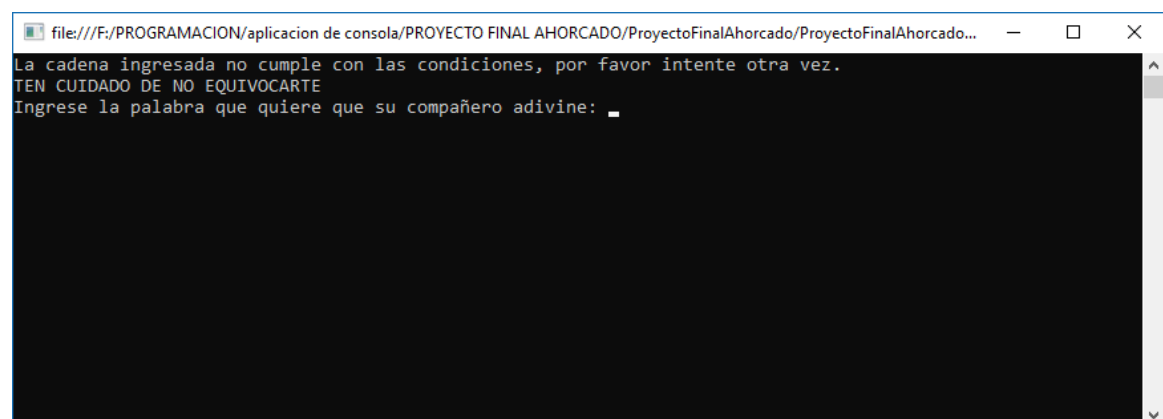
A TENER EN CUENTA:

Si la palabra ingresada contiene tilde en alguna de sus letras, el mismo será ignorado. Si nos fijamos en el ejemplo anterior, ingresé la palabra “PROGRAMACIÓN” pero si en el juego ponemos “PROGRAMACION” ganaremos igual.



```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINAL AHORCADO/ProyectoFinalAhorcado/ProyectoFi...
Has adivinado, la palabra era: PROGRAMACION
FELICITACIONES GANASTE!!
```

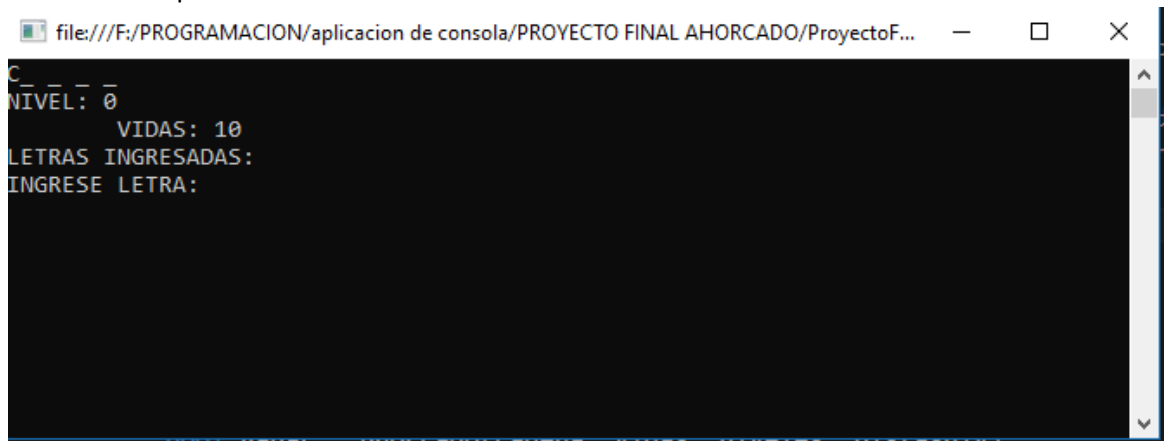
Además, si ingresamos una cadena con caracteres extraños, ya sean números, paréntesis, corchetes, etc., nos dirá que la cadena no es válida y tendremos que ingresarla nuevamente.



```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINAL AHORCADO/ProyectoFinalAhorcado/ProyectoFinalAhorcado...
La cadena ingresada no cumple con las condiciones, por favor intente otra vez.
TEN CUIDADO DE NO EQUIVOCARTE
Ingresa la palabra que quiere que su compañero adivine: _
```

3. MODO NIVELES:

En este modo tendremos que ir adivinando palabras para ir subiendo de nivel, así hasta completar el último nivel. Tendremos 10 vidas para CADA nivel, si completamos la palabra pasaremos al siguiente nivel y se reiniciarán nuestras vidas. En caso de que perdamos tendremos que comenzar nuevamente desde el nivel 0. En este modo está habilitada la opción “PISTA”.

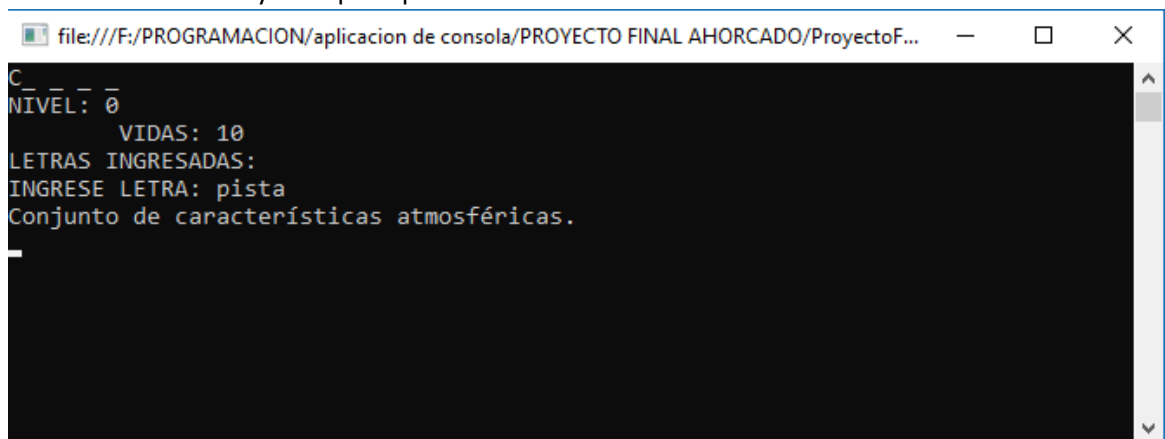


```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINAL AHORCADO/ProyectoF...  
C _ _ _ _  
NIVEL: 0  
VIDAS: 10  
LETRAS INGRESADAS:  
INGRESE LETRA:
```

3.1 OPCIÓN PISTA:

Si ingresa la palabra “PISTA”, obtendremos una pista sobre el nivel que estamos resolviendo, luego de un enter, la pista se quitará y podremos seguir jugando normalmente.

NOTA: Solamente hay UNA pista por nivel.



```
file:///F:/PROGRAMACION/aplicacion de consola/PROYECTO FINAL AHORCADO/ProyectoF...  
C _ _ _ _  
NIVEL: 0  
VIDAS: 10  
LETRAS INGRESADAS:  
INGRESE LETRA: pista  
Conjunto de características atmosféricas.
```

POSIBLES AGREGADOS:

- Conectarlo a una base de datos local, para guardar progreso de los niveles.
- 1v1 con 2 ahorcados en simultáneo.
- Niveles con dificultades.

CONCLUSIONES

Crear este juego me llevo a terminar aprendiendo muchísimas cosas nuevas, hizo que me ponga a buscar libros, tutoriales, foros para poder entender una lógica o buscar métodos nuevos para hacer más eficiente el ahorcado. Quedé satisfecho con el resultado, aunque todavía tengo algunas ideas para mejorarlo, pero significan un grado de dificultad mayor.

A medida que fui leyendo e investigando me di cuenta de que se puede pensar de muchas maneras diferentes, usando diferentes recursos.

DESCARGAS

DESCARGAR AHORCADO.EXE: <https://mega.nz/#!jLw3wQhK!x31jCk-qpDVrBCOfpZsdsx20w33XtYNdtp71wFnNHHo>

DESCARGAR CÓDIGO AHORCADO: https://mega.nz/#!3O5n0aDL!-6kuVhrTCLtkl4hm_q5jlhCpKemAjhjhZDCj889Ywls
