


11) JUEGO DEL AHORCADO

Menu

Iniciar juego

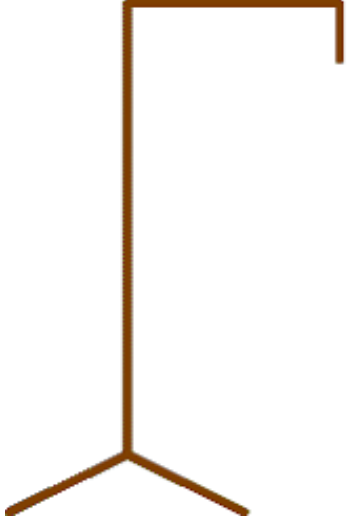
Resolver



Palabra secreta

Teclado

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E |
| F | G | H | I | J |
| K | L | M | N | Ñ |
| O | P | Q | R | S |
| T | U | V | W | X |
| Y | Z | | | |



11) JUEGO DEL AHORCADO

El objetivo es implementar una aplicación que permita jugar al juego del ahorcado. Para su realización se deberán seguir las siguientes indicaciones.

- En un panel incluiremos los botones correspondientes a las letras. Se deberá implementar un único procedimiento que permita habilitar y deshabilitar todos los botones a la vez.
- Utilizamos otro componente las distintas imágenes que muestren la evolución del ahorcamiento. Por lo tanto, el jugador solo dispone de 10 intentos fallidos para adivinar la palabra.
- Además incluiremos un groupbox (pistas) que incluirá 5 botones de color rojo. El número de vidas a crear podrá ser modificado con lo que hemos de pasar este como parámetro. También se presentará un botón pista.

- La palabra a adivinar se extraerá de forma aleatoria de un Listbox que se rellena con 10 palabras que deseéis.
- Tras obtener las palabras se crearan componentes label “_” necesarios para adivinar la palabra.
- Cada vez que se pulse sobre una letra esta se deshabilitara sino has acertado se cargara la siguiente imagen. Si has acertado se cargara la imagen en la posición que corresponda. Se comprobara si un jugador ha ganado o ha perdido mostrando una imagen por pantalla. Tanto si gana como si pierde se le pedirá al jugador si quiere volver a jugar.
- El menú Archivo del juego tendrá dos opciones Salir y nuevo juego. También mostraremos los intentos fallidos que lleva el jugador en cada partida.

Además se crearan dos formularios accesibles desde la barra de menú: Como jugar y acerca de (donde aparecerá el nombre del alumno dentro de un menú ayuda).

Retos adicionales:

- Se debe crear un formulario donde se puede elegir el nivel del jugador.
- Las características de la primera parte son del jugador principiante. El intermedio tendrá 8 intentos y el avanzado solo 6.
- Este formulario aparecerá siempre que seleccionemos **nuevo juego**.
- Se deberá crear una nueva opción de menú llamada diccionario / palabra nueva donde se podrán añadir palabras al diccionario.

Gestión de la pista:

- En cualquier momento del juego el usuario puede solicitar una pista pulsando el botón pista. Solo se puede pedir una pista por partida y su uso implica perder una vida. Así pues, antes de darle una pista habrá que confirmar si el usuario quiere una pista a cambio de una vida (MsgBox). Si acepta la pista, se perderá una vida, se eliminara uno de los botones presentes en el groupbox, se mostrará la pista siempre que tenga mas de una vida.
- La pista a mostrar será la primera letra de cada palabra oculta que aun no haya sido encontrada. Es posible que tras mostrar una pista el jugador gane la partida.

In case of fire



1. `git commit`



2. `git push`



3. leave building