

AHORCADO



03

KEY FEATURES



1

Reglas del ahorcado

2

Librerías

3

Metodos

4

Base De Datos

5

Dificultades



Las reglas del ahorcado son bien sencillas. El juego trata de lo siguiente :

Al jugador se le plantea una palabra la cual el jugador no sabe de algún tema y el jugador debe tratar de adivinarla.

El jugador dispone de 6 fallos a la hora de escoger letra se desvelan las letras y en caso de fallo iran apareciendo el palo del ahorcado, la cabeza y las partes sucesivamente hasta llegar a 6 fallos y pierda la partida.



02

LIBRERIAS

En este caso hemos usado varias con diferentes funciones :

- Re: Sirve para trabajar con expresiones regulares. Por ejemplo manipular una cadena de texto de manera que solo se puedan insertar letras de la A-Z.
- Tkinter:Sirve para crear interfaces gráficas.
- Sqlite3: Sirve para crear bases de datos dentro de un archivo
- Random: Sirve para generar números aleatorios y selecciones aleatorias.
- PIL: Sirve para abrir, manipular y guardar imagenes en Python.





03 MÉTODOS



- Redimensionar_imagen: Este método simplemente sirve para darle a la imagen un tamaño en concreto .
 - Conectar_db: Este método sirve para conectar el programa a la base de datos.
 - Obtener_jugador: Este método recoge el nombre que se inserte en el programa y añade el nombre a la base de datos.
 - Elegir_palabra: Esté método simplemente busca las palabras de uno de los temas elegidos y te da una palabra random.
 - Reset: Este método simplemente sirve para resetear el juego.
 - Mostrar_entrada_nombre: Este método sirve para que a la hora de insertar el nombre solo se puedan insertar nombres de la A-Z.
 - Iniciar_juego: Método para iniciar el juego.
 - Mostrar_Juego: Método para mostrar el juego.
 - Actualizar_palabra_oculta: Método que actualiza la letra oculta cada vez que demos a resetear el juego.
 - Salir: Método para salir del juego.
 - Actualizar_imagen_ahorcado: Este métdo actualiza la imagen del ahorcado.
 - Adivinar_letra: Este método adivina si la letra insertada esta dentro de la palabra o no.
 - Mostrar_estadisticas: Muestra las estadisticas de el jugador.
 - Actualizar_Estadisticas: Actualiza las estadisticas del jugador que juegue la partida.
- 
- 
- 

BASE DE DATOS

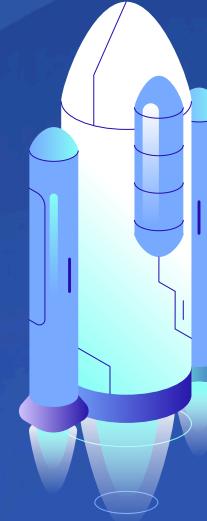
EN ESTE CASO HEMOS USADO SQLITE COMO NUESTRA BASE DE DATOS PORQUE NO TENDREMOS QUE TENER MYSQL ABIERTO NI CREAR EN TODOS LOS PC QUE ESTEMOS LA BASE DE DATOS OTRA VEZ SINO QUE YA LA TENDREMOS INTEGRADA EN EL PROYECTO



DIFICULTADES

En este caso las dificultades encontradas han sido sobre todo el usar la libreria re para que los nombres insertados solo fueran de la A-Z. El ir intercalando las imagenes del ahorcado dependiendo de los fallos y que cuando insertaramos una letra el programa detectara si la letra estaba en la palabra o no y que se añadiera o nos dijera que no estaba en la palabra.





MUCHAS GRACIAS



 +123-456-7890