

# Diagrama de Flujo – Juego del Ahorcado

## Algoritmo Completo

- INICIO
- Inicializar variables: intentos = 6, letrasUsadas = [], palabraOculto = "\_\_\_\_"
- Seleccionar una palabra aleatoria de la lista de palabras
- Mostrar estado inicial: Palabra oculta e intentos restantes
- ¿Intentos > 0 y palabra no completada?
- Solicitar una letra al jugador
- ¿La letra es válida? (un solo carácter alfabético)
- ¿La letra ya fue utilizada?
- Agregar la letra a la lista de letras usadas
- ¿La letra está en la palabra?
- Si es correcta: revelar posiciones y mostrar mensaje de acierto
- Si es incorrecta: disminuir intentos y actualizar dibujo del ahorcado
- ¿La palabra fue completada? → Mostrar mensaje de ¡GANASTE!
- ¿Intentos = 0? → Mostrar GAME OVER
- Preguntar si desea jugar nuevamente
- Si la respuesta es S, reiniciar el juego
- FIN