

Ahorcado

- palabra_a_adivinar : char* []
- cantidad_intentos : int
- vector_guiones : char* []
- longitud_palabra : int
- letras_arriesgadas : char []
- cant_letras_arriesgadas : int

- + iniciar_juego()
- + obtener_cant_intentos()
- + imprimir_vec_guiones()
- + imprimir_letras_arriesgadas()
- arriesgar(letra : char)
- arriesgar(palabra : string)
- adivino_letra(letra : char)
- adivino_palabra(palabra : string)
- finalizar_juego(tipo : char)