

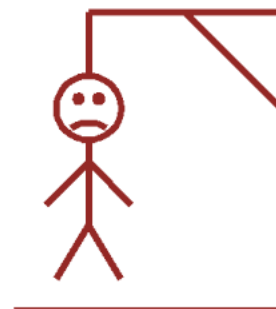
HETEROEVALUABLE UD. 7.

Estructuras de almacenamiento

AHORCADO – V. 1.0

OBJETIVO

Realiza el juego del **Ahorcado** en Java. En este juego, el objetivo es adivinar una palabra.



OPERATIVA

Al comenzar el juego se dibuja un guión por cada letra de la palabra a adivinar. Por ejemplo, si la palabra es MARIPOSA se mostrará:

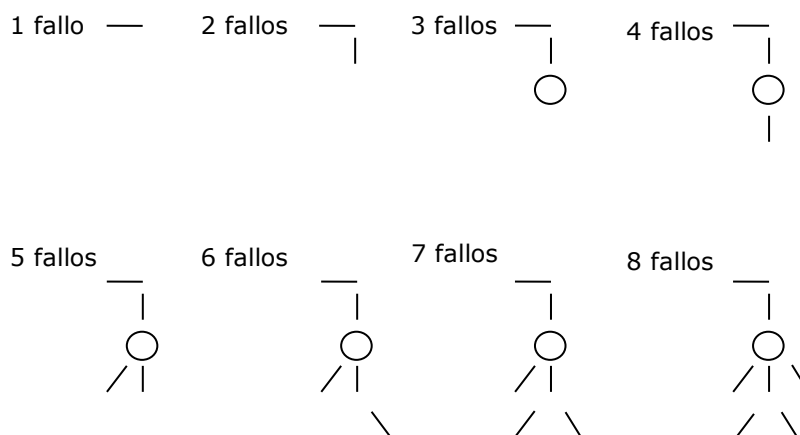
Como ayuda se muestra la letra con la que termina la palabra, y si aparece en otro/s lugar/es de la palabra entonces también se mostrará. Por ejemplo:

_A_____A

Posteriormente el jugador intentará adivinar la palabra; para ello irá probando con letras. Si éstas se encuentran en la palabra, se mostrarán todas las coincidencias. Si la letra no está, se acumula un fallo y se muestra la letra en un apartado destinado a las letras falladas.

Paralelamente a los fallos se debe dibujar un ahorcado, de tal forma que por cada fallo se agrega una parte al dibujo (cabeza, brazo, etc.). La secuencia de imágenes sería la siguiente:

Centro de Enseñanza Concertada
Gregorio Fernández



Si el jugador completa la palabra sin llegar al ahorcado gana. Puede ocurrir que quiera resolver la palabra en algún punto del juego, con lo cual, antes de pedir una nueva letra se preguntará al jugador si desea resolver. Si dice que no, entonces se le pedirá una nueva letra, y si dice que si, se le preguntará cual es la palabra que se esconde; si la acierta, gana la partida, y si la falla pierde la partida.

INDICACIONES

- Las palabras con las que se juega se encuentran almacenadas en una **lista**.
- Al iniciar el juego la palabra con la que jugar se elegirá aleatoriamente de entre todas las palabras almacenadas en la lista.
- Utiliza una **array** para operar con la palabra a adivinar.
- Cada letra fallada se mostrará debajo de la palabra con la que se juega.
- Las letras repetidas no se cuentan como fallo.
- Cuando finalice una partida se preguntará si se quiere seguir jugando.
- Al final de cada partida se mostrará el número de partidas ganadas y el número de partidas perdidas.
- Además de las estructuras indicadas, utiliza las que necesites para completar la funcionalidad del juego.

Centro de Enseñanza Concertada
 Gregorio Fernández