

# Desafío Ahorcado

## Set de datos:

ahorcado =

```
{  
  [  
    {"id":1, "ES": "elefante", "EN": "elephant"},  
    {"id":2, "ES": "departamento", "EN": "department"},  
    {"id":3, "ES": "medicina", "EN": "medicine"},  
    {"id":4, "ES": "ingenieria", "EN": "engineering"},  
    {"id":5, "ES": "computadora", "EN": "computer"},  
    {"id":6, "ES": "dispositivo", "EN": "device"},  
    {"id":7, "ES": "software", "EN": "software"},  
    {"id":8, "ES": "hardware", "EN": "hardware"},  
    {"id":9, "ES": "idioma", "EN": "language"},  
    {"id":10, "ES": "ciudadano", "EN": "citizen"}  
  ]  
}
```

## Enunciado:


Analizar detenidamente el set de datos (Opcionalmente puede agregarle más palabras si así lo desea).

- A. Se elegirá el idioma a jugar, palabras en español o en inglés.
- B. Crear una pantalla de inicio, con 3 (tres) botones, “Jugar / Play”, “Puntajes / Scores” y “Salir / Exit” (dependiendo el idioma seleccionado), la misma deberá tener alguna imagen cubriendo completamente el fondo y tener un sonido de fondo. Al apretar el botón jugar se iniciará el juego.
- C. Se tendrán 6 intentos (uno por cada parte del cuerpo del ahorcado).
- D. Cada palabra descubierta suma un punto por letra de la misma. Ejemplo: “*elefante*” tiene 8 letras y en consecuencia 8 puntos.
- E. La figura del ahorcado será:
  - Círculo para la cabeza.
  - Rectángulo para el tórax.
  - Líneas para brazos y piernas.

(Opcionalmente se puede usar imagenes en vez de círculos, rectángulos o líneas)

- F. Al finalizar la partida se debe colocar el nick del jugador en una caja de texto.
- G. El botón “Puntajes / Scores” deberá tener la funcionalidad de mostrar el top 5 de los mejores puntajes en la pantalla inicial.
- H. Se debe tener a la vista los puntos que se van acumulando durante la partida.
- I. Luego de cada partida, debe guardar en un archivo los siguientes datos:
  - Nick.

➤ Puntaje.

- J. Opcionalmente se puede agregar a la pantalla inicial un botón para “mutear / desmutear” el audio. 
- K. Opcionalmente se puede agregar audio cada vez que se descubre una palabra y otro cuando se pierde la partida.

**NOTAS:**

Nota 0: Tienen total libertad para utilizar los sonidos, imágenes, y animaciones (opcional) alusivas, donde corresponda.

Nota 1: El formato del archivo que se debe crear para guardar los puntajes debe ser CSV o JSON.

Nota 2: Se deben definir y utilizar funciones, y las mismas deben estar documentadas e importadas desde otro archivo (biblioteca).