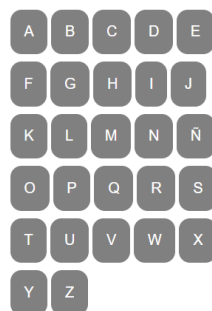


PRÁCTICA JUEGO DEL AHORCADO

Esta práctica consiste en reproducir el juego del ahorcado.

Para ello se da un teclado con el que interactúa el usuario para ir proponiendo letras que puedan estar en la palabra a adivinar. Tras la pulsación de cada letra se debe indicar si esta está o no en la palabra y colorear la tecla de la letra pulsada en verde (clase siEsta) o rojo (clase noEsta) según esté o no:

Juego del ahorcado



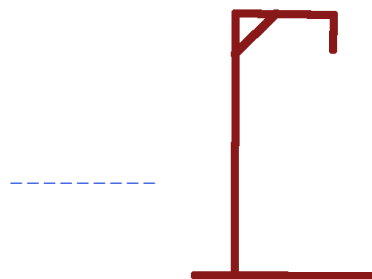
Opciones del juego:

Alta nueva palabra

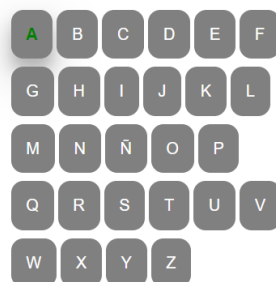
Elegir otra palabra

Dame una pista!

Intentos restantes:
6



Juego del ahorcado



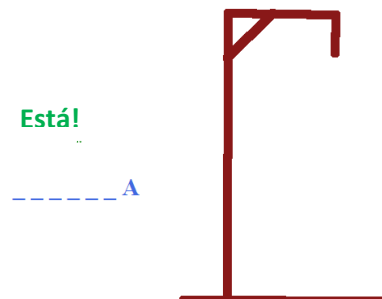
Opciones del juego:

Alta nueva palabra

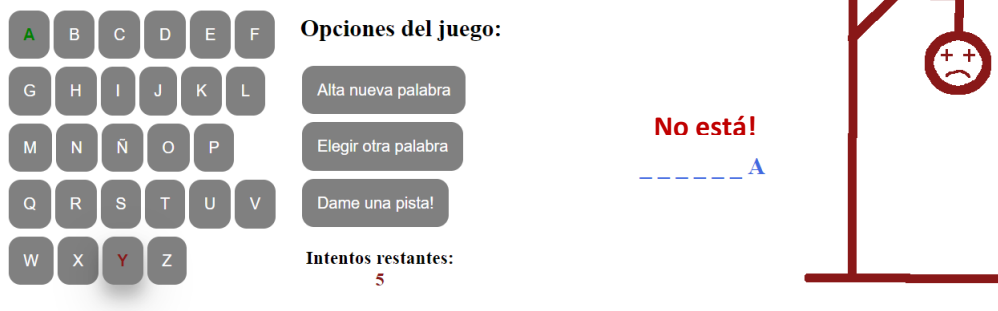
Elegir otra palabra

Dame una pista!

Intentos restantes:
6



Juego del ahorcado

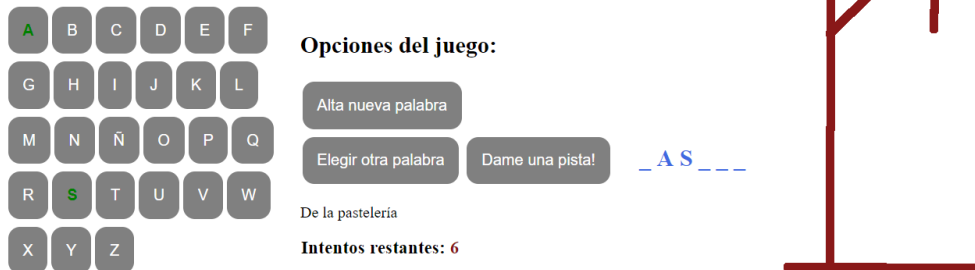


En caso de que la letra no esté, se debe restar en 1 el número de intentos e ir cambiando la imagen, dibujando la figura del ahorcado (cada una de las 7 imágenes facilitadas representa un paso en el descenso de opciones, por lo que hay que hacer es ir cambiando el src de la imagen cargada).

Opciones del juego:

- **Extra: Alta nueva palabra:** consiste en añadir una nueva palabra al array de palabras. Esta opción no es obligatoria. Saber, en caso de querer implementarla, que solo sirve en tiempo de ejecución, ya que no estamos accediendo a ningún servidor ni conexión con base de datos, por lo que cada nuevo inicio/carga del juego pierde las altas que se hayan producido en la partida anterior. Tiene interés desde el punto de vista de la práctica con arrays.
- **Elegir otra palabra:** esta opción reinicia el juego, eligiendo otra palabra del array de partida. Debe poner el número de intentos a 6 (situación inicial), el dibujo cargado vacío, nuevo dibujo de líneas de letras para la nueva palabra, ...
- **Dame una pista!:** muestra, la pista asociada a la palabra que se haya elegido de manera aleatoria en esa partida. El array de palabras está formado a su vez por arrays de dos elementos. Cada elemento del array de palabras es un array de dos elementos: palabra y pista. Esta opción debe cargar el segundo elemento del array seleccionado, es decir, de la palabra. Se la opción de simplificar el juego cargando un array formado por strings, que cada elemento sea solo una palabra y eliminando la parte de las pistas. No puntúa tanto como cogerlo con pistas, pero puede hacerse.

Juego del ahorcado



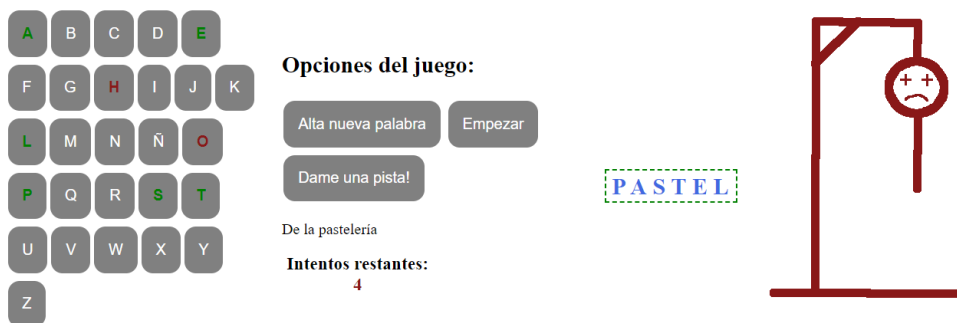
Esta pista se muestra en el elemento p con id=hueco-pista, contenido en el HTML.

Terminada la partida (se han acabado el número de intentos o se ha averiguado la palabra) se debe mostrar un texto con el resultado

- Felicidades!!: este texto se muestra en el elemento h1 contenido en el header, con id=msg-final. Añadir a este elemento las clases *zoom-in*, *ganado* y *encuadreV* para darle los estilos necesarios.

Juego del ahorcado

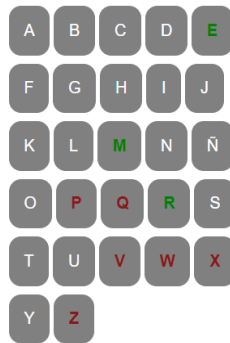
Felicidades !!



- Game Over: es este caso, el texto con el resultado también se muestra en el elemento h1 contenido en el header, con id=msg-final. Añadir la clase *zoom-it* y *perdido*. En este caso, se mantiene la jugada que haya hecho el usuario, y debajo de ella se muestra cuál era la palabra que no ha conseguido adivinar. Para mostrar la palabra que era, se debe añadir un elemento h2 en el elemento article del HTML. Además, se le debe añadir la clase *EncuadreR* para mostrarlo con los estilos necesarios.

Juego del ahorcado

Game Over



Opciones del juego:

Alta nueva palabra

Empezar

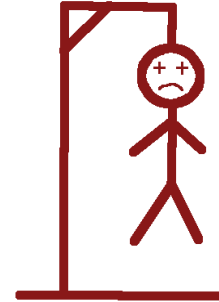
Dame una pista!

Confitura

Intentos
restantes: 0

M E R M E _ _ _ _

MERMELADA



- Al acabar la partida (por cualquiera de las dos situaciones que pueden hacer que finalice) el botón Elegir nueva palabra (botón de reset) debe cambiar su texto a Empezar para dar la opción de empezar una partida nueva.