

El Ahorcado

Documento de arquitectura



<< INTEGRANTES >>

- *Nicole Núñez (2019-7815)*
- *Paiquer Ortiz (2019-8145)*
- *Dariel Carpio (2019-7664)*
- *Luiggi Mera (2010-2984)*
- *Vladimir Jimenez (2019-8968)*

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Historia General

Alice Bertha Gomme

La primera referencia histórica la encontramos en el libro «*The Traditional Games of England, Scotland, and Ireland*» de Alice Bertha Gomme publicado en dos volúmenes, el primero en 1894 y el segundo en 1898 . Esta mujer fue una destacada folklorista británica pionera en el estudio de los juegos infantiles. Nació un 4 de enero de 1853 y murió el 5 de enero de 1938 en su Londres natal. Un mujer que vivió en plena época victoriana. En el volumen I, aparece descrito un juego similar al Ahorcado pero en esta primeriza versión se prescinde de la imagen del ahorcado para contabilizar los errores. En su lugar se utiliza un sistema de puntuación que se va sumando a cada jugador dependiendo del número de letras restantes antes de descubrir de que palabra se trata. Alice Bertha le llama «Birds, Beasts, and Fishes» (Aves, Bestias y peces) y nos lo explica de la siguiente forma:

Pájaros, Bestias y Peces

Cxxxxxxxxo = Camachuelo

Exxxxxxe = Elefante

Pxx xxxxxa = Pez espada

Objetivos específicos

1- ANTES DE EMPEZAR se dibuja «**el patíbulo**» y se establece el número de errores que se pueden cometer, por ejemplo 6 errores.

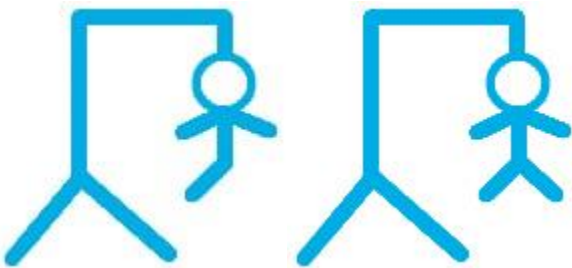
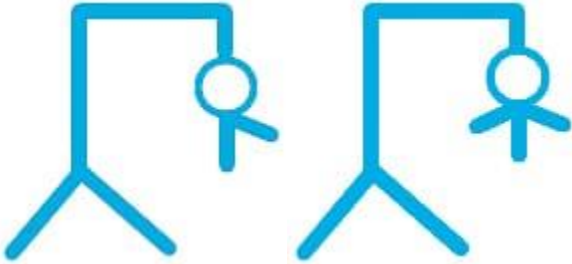
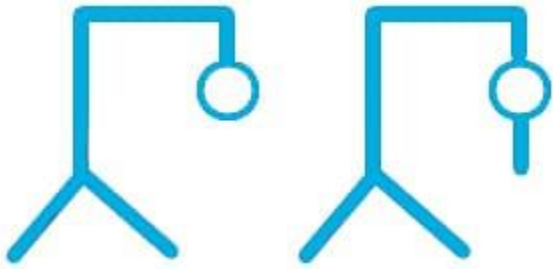
2- Cada uno de los jugadores piensa una palabra que anota en un papel sustituyendo cada letra de la palabra por guiones. Por ejemplo, el **jugador 2** piensa la palabra «**COLGADO**» (7 letras) y dibuja:

— — — — — — —

3- A continuación empieza el juego. El **jugador 1** dice una letra del alfabeto, si esa letra forma parte de la palabra a adivinar, el **jugador 2** responderá afirmativamente y le dirá al **jugador 1** la posición de la letra (o letras en caso de ser una letra repetida en la palabra). Por ejemplo, el **jugador 1** dice «**la letra A**». Como la letra A forma parte de la palabra pensada por el **jugador 2**, este le dirá «**SÍ, EN 5 POSICIÓN**». El jugador 1 verá lo siguiente:

— — — — A — —

4- En el caso de error, por ejemplo, el jugador 1 dice «la letra M» que no forma parte de la palabra **COLGADO**, el **jugador 2** irá dibujando la siguiente figura:

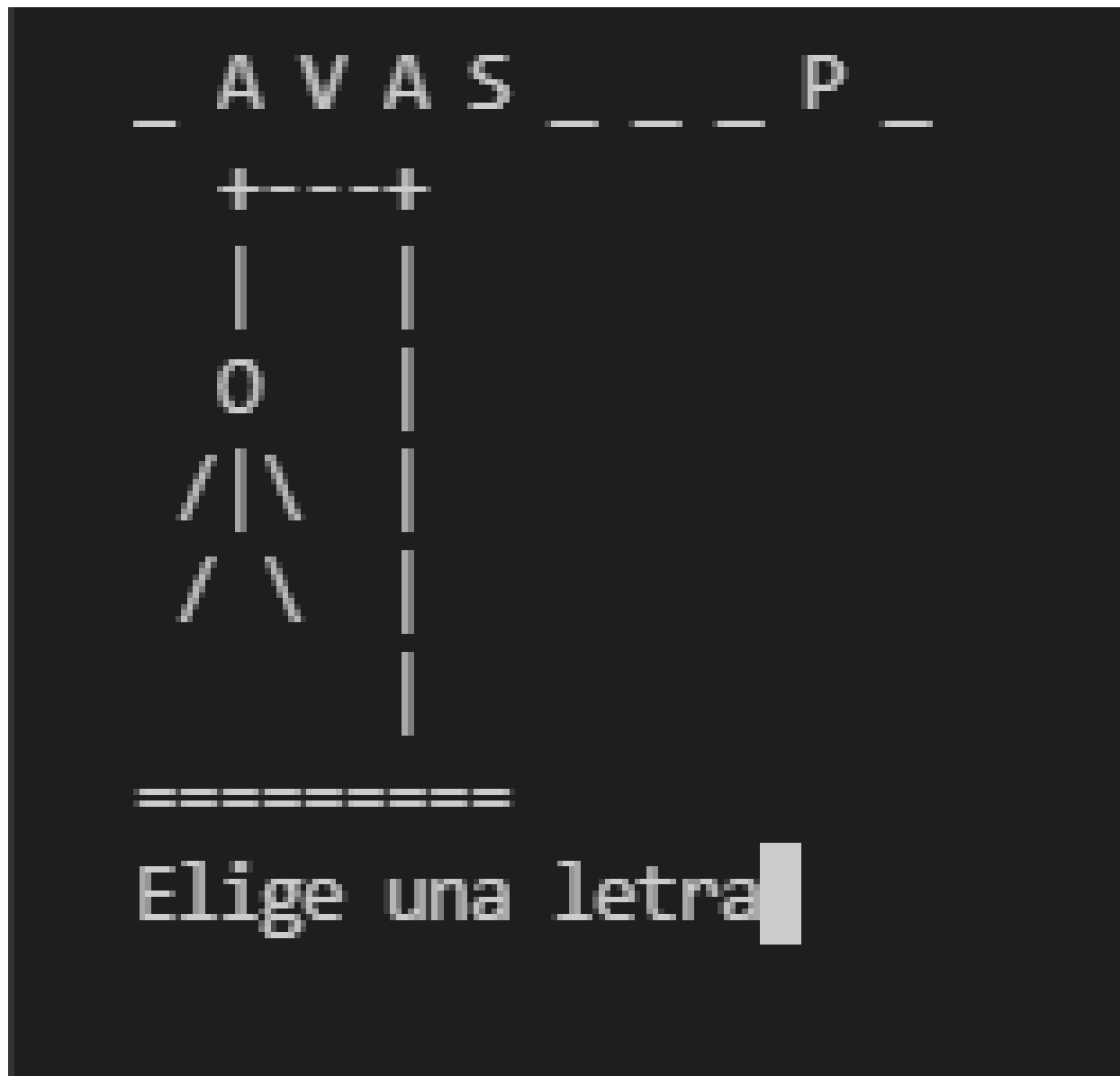


Una vez la figura ha sido completada con 6 trazos el jugador que ha cometido los errores pierde.

Capturas del Juego



Este es nuestro MENÚ INICIAL. Inmediatamente abrimos el juego nos presenta tan solo una opción: (Elija una letra) si eligen una letra que no es, el muñeco se desarma de lo contrario las barras se van llenando con las palabras.



Aquí las barras se van llenando con las letras, si las letras son correctas



Aquí si ponen una palabra mal el muñeco se va poniendo chiquito

```
Perdiste  
PS C:\Users\Lenovo> |
```

Mensaje de perdida

```
Ganaste  
PS C:\Users\Lenovo> |
```

Mensaje de ganar