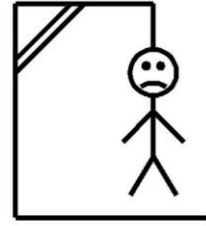


CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DESARROLLO DE APLICACIONES WEB <i>UT3 – ESTRUCTURAS DE ALMACENAMIENTO ESTÁTICAS</i>	 Profesor: DGC	Asignatura: PROGRAMACIÓN Fecha:	Nota:
Alumno: _____			

ACTIVIDAD 3.1 – EL AHORCADO

Desarrolla un programa para jugar al juego del ahorcado mediante el uso de arrays. A continuación, te explico las normas:



- Crear un array del tamaño que quieras (recomendable 5, 6 o 7), donde cada elemento del array contiene una letra, conformando así la palabra a encontrar.
- Al principio del juego se va a mostrar la palabra sin descifrar (con los huecos) y el número de vidas que tiene el jugador.
- El jugador tiene que decir una letra (da igual si es vocal o consonante). Es necesario comprobar si esa letra coincide con alguna de las letras de la palabra a resolver. Si coincide, no se quitan vidas y se muestra la palabra a resolver con la nueva letra acertada. Si no coincide, quitarle una vida al jugador y, además, incluir dicha letra en otro array con las palabras ya utilizadas.
- Al comienzo de cada turno es conveniente mostrar: número de vidas restantes, el estado actual del array con la palabra a resolver, el estado actual del array con las palabras repetidas.
- El jugador dispone de 5 vidas al comienzo del juego.
- Para que sea más fácil ganar la partida, hay que dar al jugador una pista de la palabra a resolver. Por ejemplo: “es una ciudad” → Madrid
- El juego debe ofrecer la posibilidad de escribir la siguiente letra mientras queden vidas o mientras el juego no haya finalizado en caso de victoria.
- Si la letra introducida ya existe en el array de palabras utilizadas (letra repetida), indicar que la letra ya se ha utilizado, no restar vidas y volver a pedir una letra nueva.

Entregar el archivo .java correspondiente con el código del mismo, siguiendo la norma de creación de nombres del curso: UTx_ACTy_NombreApellidos, siendo x el nº del tema e y el nº de la actividad. No se corregirá ninguna actividad que no esté subida con este formato.