

Nombres: Sergio Jiménez Sastre y Marco Astar Pérez Línder

Asignatura: Programación

Curso/Grupo: DAW1A

Práctica: Práctica 8 - Trabajo en grupo

Proyecto 1er trimestre desarrollo de un juego de mesa o azar

El planteamiento es el siguiente: Hemos pensado en hacer un ahorcado. El juego consiste en adivinar la palabra que el programa te oculta.

Jugador

En el juego se visualizará tantas barra bajas seguidas de espacios como caracteres haya seguido de la pregunta de si se sabe el usuario la palabra (la palabra la recogerá al azar de una lista de palabras).

Ejemplo: Si la palabra es coche mostraría _ _ _ _ _

El jugador añadirá una letra y el programa le mostrará la letra introducida en las barra bajas mostradas anteriormente y preguntará de nuevo si se la sabe, así sucesivamente.

Ejemplo: Si la palabra es coche y el usuario introduce la letra e nos mostraría _ _ _ _ e

El usuario tendrá un contador el cual le determinará el número de intentos que tiene.

Funcionamiento

Este programa lo que hará es recorrer las posiciones de la palabra en busca de la letra introducida por el usuario.

En el caso que una de esas posiciones coincida con la letra introducida por el usuario, la va a sustituir por la barra baja que mostró.

En el caso que ninguna de las posiciones de la palabra mostrada coincida con la letra introducida por el usuario, el contador de vida del usuario bajará a uno y el programa pedirá de nuevo una letra al usuario.

En el caso que el usuario diga que no se sabe la palabra, el programa repetirá el proceso. Por el contrario si el usuario dice que sí la sabe y acierta la palabra el programa le dará la enhorabuena por completar la palabra, pero si falla en el intento habrá penalización por ello, el contador de vida del usuario bajará a dos.

Objetivos

El objetivo es que el usuario intente adivinar la palabra seleccionada y mostrada por el programa.