**OBJETIVO**: Implementar lo temas que han sido realizados a lo largo de las ocho semanas, de igual forma crear un juego con fin de repasar las funciones principales del juego, a partir de un demo que fue el trabajo autónomo 1.

**Funciones Principales:**

**choose\_word():**

Esta función lee el archivo "palabras.txt" y elige aleatoriamente una palabra de la lista de palabras contenidas en el archivo.

**display\_word(word, guessed\_letters):**

Genera y devuelve una representación visual de la palabra a adivinar, donde las letras adivinadas se muestran y las no adivinadas se representan con guiones bajos.

**display\_hangman(attempts):**

Retorna una representación visual del muñeco del ahorcado, progresivamente añadiendo partes del cuerpo con cada intento fallido.

**Clase HangmanGame:**

**Método \_\_init\_\_:**

Inicialización de la Interfaz Gráfica:

Configura el título de la ventana y su tamaño inicial (500x600 píxeles).

Define una variable de cadena (mode) para manejar el modo de juego seleccionado ("individual" o "vs").

Inicializa variables esenciales como la palabra a adivinar (word), las letras adivinadas (guessed\_letters) y los intentos (attempts).

**Creación de Widgets:**

Crea un marco (mode\_frame) para los botones de selección de modo de juego.

Añade botones de radio para seleccionar entre los modos "Individual" y "VS".

Inicializa etiquetas para mostrar el muñeco del ahorcado, la palabra a adivinar, los intentos restantes, una entrada para adivinar y botones para adivinar y comenzar el juego.

**Método create\_widgets:**

**Configuración de Botones y Etiquetas:**

Crea botones para iniciar el juego y para adivinar letras.

Configura etiquetas para mostrar el estado del muñeco del ahorcado, la palabra a adivinar y los intentos restantes.

**Método start\_game:**

**Inicio del Juego:**

Verifica el modo de juego seleccionado.

Si es modo "VS", solicita al Jugador 1 que ingrese una palabra secreta.

Si es modo "Individual", elige una palabra aleatoria utilizando la función choose\_word().

Reinicia las variables para iniciar un nuevo juego y actualiza la interfaz gráfica.

**Método guess\_letter:**

**Adivinanza de Letras o Palabras:**

Captura la letra o palabra ingresada por el jugador.

Valida la entrada para asegurarse de que no esté vacía y no se haya intentado antes.

Compara la entrada con la palabra secreta y actualiza la pantalla en consecuencia.

Muestra mensajes de felicitación si se completa la palabra o de derrota si se agotan los intentos.

**Métodos update\_display y reset\_game:**

**Actualización y Reinicio del Juego:**

**update\_display:** Actualiza las etiquetas de la interfaz para reflejar el estado actual del juego (muñeco del ahorcado, palabra a adivinar, intentos restantes).

**reset\_game:** Reinicia todas las variables y etiquetas para iniciar un nuevo juego, permitiendo que el jugador elija otro modo o inicie una nueva partida.

**Ejecución Principal:**

**Inicio del Juego:**

Crea una instancia de la clase HangmanGame y la inicia utilizando el método mainloop() de Tkinter, que mantiene la ventana abierta y responde a las interacciones del usuario.