

**Descripción general del proyecto:**

El objetivo de este proyecto era recrear lo mejor posible el juego del ahorcado en HTML junto con JavaScript y CSS.

**Funcionalidad:**

El proyecto nos muestra un título que nos informa de que estamos en el juego del ahorcado y seguido hay un mensaje diciéndonos cuantos intentos nos quedan al lado de un cronómetro que se inicia cuando el cliente pulsa por primera vez una letra.

Cuando este adivina la palabra o termina los intentos se le notifica con un mensaje según ha ganado o perdido.

**Estructura:**

La estructura del proyecto empieza con las carpetas script, css, documentacion, tematicas y a la misma altura que estas el archivo "index.html" que es donde se ejecuta todo el programa y donde están enlazados los archivos JS y CSS

**Instalación y configuración:**

Simplemente el usuario debe descargar la carpeta "ahorcado" y hacer doble click sobre el archivo .html para empezar a jugar

**Uso del proyecto:**

El programa escoge una palabra de una colección y escribe un guión por cada letra de esta. El cliente con el teclado que le ofrece en pantalla deberá clicar en la letra que crea que contiene la palabra oculta.

En caso de acierto se colocará en su respectiva posición y seguirá con el mismo número de intentos, pero si falla se restará un intento hasta llegar a 0.

El cliente dispone de hasta 7 fallos para poder adivinar la palabra, también dispone de un cronómetro el cual se inicializa al clicar por primera vez en una de las letras y se para cuando termina el juego al fallar 7 veces o adivinar la palabra.