



**UNIVERSIDAD CENTROAMERICANA
JOSÉ SIMEÓN CAÑAS
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ENERGÉTICAS**

PROYECTO FINAL DE FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION

JUEGO DEL AHORCADO

ALGORITMO.

CHAVEZ QUILIZAPA, YADIRA ESTEFANIA - 00203619

BENITEZ NOCHEZ, VANIA MICHELLE - 00171419

ING. ELISA ALDANA.

ALGORITMO

AHORCADO

1) Cuando el programa comience se le pedira al usuario que ingrese un nickname de su preferencia.

2) Luego se muestra el menu con las siguientes opciones: 1) Jugar.

2) Salir.

2.1.1) Cuando el usuario selecciona la opcion Jugar empezara en el nivel 1.

2.1.2) El usuario debera ingresar letras (minusculas) tratando de adivinar la palabra secreta.

2.1.3) El usuario tendra 10 vidas y cada vez que ingrese una letra incorrecta se le restara una vida.

2.1.4) Si el usuario pierde todas sus vidas antes de adivinar la palabra el juego terminara.

2.1.5) Cuando el usuario adivine la palabra ira avanzando de nivel, cada nivel consta de 3 palabras.

2.1.6)Cada vez que el usuario adivine la palabra se le preguntara si desea seguir jugando o si desea abandonar el juego; si desea abandonar el juego se mostrara el primer menu para que pueda seleccionar la opcion Salir.

2.2.1)Cuando el usuario selecciona la opcion Salir, el programa terminara.