

# Ahorcado

## Enunciado

Se quiere crear una aplicación que permita a los usuarios jugar ahorcado. El juego consiste en adivinar una palabra en una cantidad dada de intentos, conociendo desde el comienzo la cantidad de letras que esta tiene. Cada vez que el jugador elige una letra incorrecta, se dibuja una parte del cuerpo del ahorcado. El juego termina cuando el jugador adivina la palabra o cuando se completa el dibujo.

Cuando se inicia una partida, se muestra una fila de guiones, en la que cada uno de ellos representa una letra de la palabra a adivinar. El jugador empieza con 6 intentos.

Cada vez que un usuario elija una letra, se deben hacer las siguientes validaciones:

- Si la letra elegida por el usuario está en la palabra, esta debe ser mostrada sobre el guion correspondiente.
- Si la letra elegida por el usuario no está en la palabra, se pierde un intento y se muestra gráficamente.
- Si la letra elegida ya fue utilizada, se informa al jugador.

Al terminar cada jugada, se deben hacer las siguientes validaciones:

- Si el jugador se quedó sin intentos, pierde el juego, se avisa al jugador que fue ahorcado y se muestra gráficamente y no se permite hacer otra jugada.
- Si el jugador adivinó la palabra, se informa al jugador y no se permite hacer otra jugada.

El programa debe permitir al usuario:

1. Iniciar una nueva partida del Ahorcado.
2. Escoger una letra del alfabeto que puede o no estar en la palabra.
3. Visualizar el resultado de haber escogido una letra.

## Interfaz



Cupi2 - Ahorcado

A H O R C A D O

Quedan 6

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z		

Nueva Palabra

Opción 1

Opción 2