

# JUEGO DEL AHORCADO

## DESCRIPCIÓN

Realizar un programa que implemente el ***Juego del Ahorcado***, el juego consiste en adivinar una palabra facilitando letras y sin sobrepasar un número de fallos/errores establecidos en el programa.

Las especificaciones del programa a realizar son las siguientes:

- El programa debe facilitar la introducción de varias cadenas de caracteres (**palabras**), que serán almacenadas en un array en memoria, de manera que cuando se inicie el juego, sea el propio programa el que de forma aleatoria seleccione la cadena (**palabra**) que hay que adivinar.
- Las cadenas de caracteres (**palabras**) a incluir no deben contener espacios en blanco, caracteres acentuados ni símbolos de puntuación.
- Las cadenas de caracteres (**palabras**) se almacenarán en memoria (array) controlando que no haya duplicados.
- Hay que determinar el número de errores máximo que puede cometer el jugador, en el caso que se supere el número de errores máximo, habrá que informar al jugador que ha perdido y mostrar la cadena que no ha adivinado.
- Una vez iniciada la partida, el programa solicitará al jugador el carácter que considera que forma parte de la palabra a adivinar o si desea resolver. Si el carácter no ha sido seleccionado anteriormente y forma parte de la palabra, el programa debe mostrar las posiciones que ocupa. En caso de que el carácter no forme parte de la palabra o no es la palabra a resolver, el jugador ha cometido un error, **el programa informará al jugador de los fallos que le quedan y anotará el carácter erróneo introducido en su caso.**
- La partida finalizará cuando se agoten todos los errores permitidos o cuando se adivine la palabra, mostrando los mensajes correspondientes. El programa podrá solicitar al jugador si desea iniciar una nueva partida, incluir nuevas palabras o salir del programa.

A continuación se muestra un ejemplo del esquema de la interfaz que proporcionaría el programa:

Errores Restantes: #	Letras Erróneas: U W E
P R _ G R A _ A _ _ R	
¿Resolver o Incluir Letra?:	

El esquema anterior es sólo un ejemplo de interfaz, el alumno podrá determinar un interfaz para su programa distinto al mostrado siempre y cuando cumpla con las especificaciones dadas.