

Proyecto del Día 5

Y así hemos terminado la parte preparatoria de este 5º día de entrenamiento y ahora vamos a poner toda la carne en la parrilla porque se viene un desafío más que especial. Hoy vas a programar **El Ahorcado**. El juego es muy sencillo y popular, pero por si acaso te lo explico rápidamente.

El programa va a elegir una palabra secreta y le va a mostrar al jugador solamente una serie de guiones que representa la cantidad de letras que tiene la palabra. El jugador en cada turno deberá elegir una letra y si la letra se encuentra en la palabra oculta, el sistema le va a mostrar en qué lugares se encuentra. Pero si el jugador dice una letra que no se encuentra en la palabra oculta, pierde una vida.

En el juego real del ahorcado, cada vez que perdemos una vida, se va completando el dibujo del ahorcado miembro por miembro. Pero en nuestro caso, como aún no tenemos elementos gráficos, simplemente le vamos a decir que tiene seis vidas y se las iremos descontando de una en una, cada vez que el jugador elija una letra incorrecta.

Si se agotan las vidas antes de adivinar la palabra, el jugador pierde. Pero si adivina la palabra completa antes de perder todas las vidas, el jugador gana.

Parece sencillo, pero ¿cómo diseñamos todo este código? Bueno, aquí van algunas ayudas:

- Primero vas a crear un código que importe el método `choice`, ya que lo vas a necesitar para que el sistema pueda elegir una palabra al azar dentro de una lista de palabras que también vas a crear al comienzo.
- Luego de eso, vas a crear tantas funciones como creas necesarias para que el programa haga cosas como pedirle al usuario que elija una letra, para corroborar si lo que el usuario ha ingresado es una letra válida, para chequear si la letra ingresada se encuentra en la palabra o no, para verificar si ha ganado o no, etc.
- Recuerda escribir primero las funciones y luego el código que las implementa ordenadamente.

Creo que este es un proyecto especial y de verdad quiero que sepas que no espero que lo puedas resolver sin ayuda. Las funciones parecen simples, pero cuando empezamos a poner funciones todas juntas en un código real, es difícil seguir mentalmente la sucesión del código porque se vuelve mucho menos lineal que antes. Lo importante es que lo intentes, que tu cabeza se zambulla en el problema y luego veremos cómo llegamos a la solución.