

```

1: { ***** }
2: * JUEGO DEL AHORCADO (c) Pedro L. Recuenco Andr,s *
3: * Un jugador A introduce un t;tulo/texto, otro B intenta averiguarlo *
4: * para lo cual dispone de 6 intentos, cada fallo se representa con *
5: * una parte del cuerpo del ahorcado *
6: ***** }
7:
8: PROGRAM Ahorcado;
9: USES
10:   Crt,Dos; {Cargamos la librer;as usadas}
11: VAR
12:   i,j,Fallos:Integer; {Contadores de bucle y de fallos}
13:   Titulo,Huecos:String;{Los textos del t;tulo y de los huecos que se
14:   presentar en pantalla para el jugador B}
15:   Cabeza,Cuerpo,PiernaI,PiernaD,BrazoI,BrazoD: Array[1..6] of String;
16:   {Arrays de textos para dibujar cada parte del
17:   cuerpo del ahorcado}
18:   Esta,Ganado,Perdido:Boolean; {Variables l;gicas para saber si la letra
19:   elegida est en el t;tulo, si ganado o perdido}
20:   Car,Seguro:Char; {Varibles para capturar del teclado la letra que
21:   se elige y la confirmaci;n de esta}
22:
23: BEGIN
24:   ClrScr;
25:   {Primero cargamos las l;neas que dibujar n
26:   cada parte del ahorcado}
27:   Cabeza[1] := ' ';
28:   Cabeza[2] := ' ';
29:   Cabeza[3] := '  *';
30:   Cabeza[4] := ' *  *';
31:   Cabeza[5] := '*   *';
32:   Cabeza[6] := '  *';
33:   Cuerpo[1] := '  ****';
34:   Cuerpo[2] := '*      *';
35:   Cuerpo[3] := '*      *';
36:   Cuerpo[4] := '*      *';
37:   Cuerpo[5] := '*      *';
38:   Cuerpo[6] := '  ****';
39:   PiernaI[1]:= '  *';
40:   PiernaI[2]:= '  *';
41:   PiernaI[3]:= '  *';
42:   PiernaI[4]:= '  *';
43:   PiernaI[5]:= '***';
44:   PiernaD[1]:= ' ';
45:   PiernaD[2]:= ' ';
46:   PiernaD[3]:= ' ';
47:   PiernaD[4]:= ' ';
48:   PiernaD[5]:= '***';
49:   BrazoI[1] := '  *';
50:   BrazoI[2] := ' *  ';
51:   BrazoI[3] := '*   ';
52:   BrazoD[1] := ' ';
53:   BrazoD[2] := '  *';
54:   BrazoD[3] := '  *';
55:
56:   {dibujamos la Horca}
57:   For i:=1 To 20 Do
58:   Begin
59:     GoToXY(i+20,30);Write('ß');
60:     GoToXY(30,30-i);Write('Û');
61:   End;
62:   For i:=1 To 10 Do
63:   Begin
64:     GoToXY(30+i,10);Write('Ü');
65:   End;
66:
67:   {Prueba, dibujar el ahorcado entero poco a poco para que el jugador B
68:   sepa que tiene seis oportunidades}
69:   {Cabeza}
70:   Delay(1000);
71:   For i:=1 To 6 Do
72:   Begin
73:     GoToXY(40,10+i);Write(Cabeza[i]);
74:   End;
75:   Delay(1000);
76:   {Cuerpo}
77:   For i:=1 To 6 Do
78:   Begin
79:     GoToXY(39,16+i);Write(Cuerpo[i]);

```

```

80: End;
81: Delay(1000);
82: {Brazo derecho}
83: For i:=1 To 3 Do
84: Begin
85:   GoToXY(45,17+i);Write(BrazoD[i]);
86: End;
87: Delay(1000);
88: {Brazo izquierdo}
89: For i:=1 To 3 Do
90: Begin
91:   GoToXY(36,17+i);Write(BrazoI[i]);
92: End;
93: Delay(1000);
94: {Pierna derecha}
95: For i:=1 To 5 Do
96: Begin
97:   GoToXY(43,22+i);Write(PiernaD[i]);
98: End;
99: Delay(1000);
100: {Pierna izquierda}
101: For i:=1 To 5 Do
102: Begin
103:   GoToXY(39,22+i);Write(PiernaI[i]);
104: End;
105: Delay(1000);
106:
107: {Borramos la figura para empezar a jugar}
108: For i:=35 To 70 Do
109:   For j:=11 To 27 Do
110:     Begin
111:       GoToXY(i,j);Write(' ');
112:     End;
113:
114: {Comenzamos el juego, solicitando al jugador A que introduzca
115:  el t;tulo de una pel;cula}
116: GoToXY(15,35);Write('El jugador A debe introducir el t;tulo de una pel;cula');
117: Textcolor(130);
118: GotoXY(15,37);Write('TITULO -> ');
119: TextColor(15);Read(Titulo);
120:
121: {Calculamos los huecos}
122: Huecos:='';
123: For i:=1 To Length(Titulo) Do
124:   If Titulo[i]<>' ' Then
125:     Huecos:=Huecos + '_'
126:   Else
127:     Huecos:=Huecos + ' ';
128:
129: {Presentamos los huecos, borrando la frase anterior}
130: For i:=1 To 66 Do
131: Begin
132:   GoToXY(14+i,35);Write(' ');
133:   GoToXY(14+i,37);Write(' ');
134: End;
135: GoToXY(30,36);Write(Huecos);
136:
137: {COMIENZA EL JUEGO}
138: {Repetimos hasta que se gane o se pierda}
139:
140: Ganado:=False;
141: Perdido:=False;
142: Fallos:=0;
143: REPEAT
144:   REPEAT
145:     {Solicitamos una letra}
146:     GoToXY(44,38);Write(' ');
147:     GoToXY(57,40);Write(' ');
148:     TextColor(130);
149:     GoToXY(35,38);Write('LETRA ->');
150:     TextColor(15);
151:     car:=ReadKey;
152:     GoToXY(44,38);Write(car);
153:     car:=UpCase(car);
154:     {Preguntamos si est seguro, por si aca}
155:     GoToXY(35,40);Write('""Est s seguro (S/N)?');
156:     Seguro:=ReadKey;
157:     Seguro:=UpCase(Seguro);
158:   UNTIL Seguro='S';

```

```

159:
160:
161: {Analizamos la frase, buscando la letra}
162: Esta:=False; {Por defecto, pensamos que no est }
163: For i:=1 To Length(Titulo) Do
164:   If UpCase(Titulo[i])=Car Then
165:     Begin
166:       Huecos[i]:=Titulo[i]; {Sustituimos la rayita por la letra}
167:       GoToXY(30,36);Write(Huecos);{Presentamos el cambio}
168:       Esta:=True; {Cambiamos el sem foro a verdadero}
169:     End;
170:
171: {Si al terminar,el titulo y huecos son iguales, ganamos}
172: If Titulo=Huecos Then
173:   Ganado:=True;
174:
175: {Si al terminar el For, Esta es false, fallo}
176: If Esta=False Then
177:   Begin
178:     Fallos:=Fallos+1;
179:     {Segfn sea el nfmero del fallo, presentaremos una parte del
180:     ahorcado u otra }
181:     If Fallos=1 Then
182:       Begin
183:         {Cabeza}
184:         For i:=1 To 6 Do
185:           Begin
186:             GoToXY(40,10+i);Write(Cabeza[i]);
187:           End;
188:         End;
189:         If Fallos=2 Then
190:           Begin
191:             {Cuerpo}
192:             For i:=1 To 6 Do
193:               Begin
194:                 GoToXY(39,16+i);Write(Cuerpo[i]);
195:               End;
196:             End;
197:             If Fallos=3 Then
198:               Begin
199:                 {Brazo derecho}
200:                 For i:=1 To 3 Do
201:                   Begin
202:                     GoToXY(45,17+i);Write(BrazoD[i]);
203:                   End;
204:                 End;
205:                 If Fallos=4 Then
206:                   Begin
207:                     {Brazo izquierdo}
208:                     For i:=1 To 3 Do
209:                       Begin
210:                         GoToXY(36,17+i);Write(BrazoI[i]);
211:                       End;
212:                     End;
213:                     If fallos=5 Then
214:                       Begin
215:                         {Pierna derecha}
216:                         For i:=1 To 5 Do
217:                           Begin
218:                             GoToXY(43,22+i);Write(PiernaD[i]);
219:                           End;
220:                         End;
221:                         If fallos=5 Then
222:                           Begin
223:                             {Pierna izquierda}
224:                             For i:=1 To 5 Do
225:                               Begin
226:                                 GoToXY(39,22+i);Write(PiernaI[i]);
227:                               End;
228:                             Perdido:=True;
229:                           End;
230:                         End;
231:
232: UNTIL (Ganado=True) OR (Perdido=True);
233:
234: {Finalmente, presentamos sendos mensajes segfn se gane o pierda }
235: If Ganado=True Then
236:   Begin
237:     GoToXY(15,5);

```

```
238:     Write('-- GANASTES, DISTES DE LLENO CON EL TITULO !!!');
239: End;
240: If Perdido=True Then
241: Begin
242:     GoToXY(15,5);Write('-- PERDISTES, NO DISTES CON EL TITULO !!!');
243:     TextColor(130);
244:     GoToXY(25,7);Write('-> ');
245:     TextColor(15);Write(Titulo);
246:     TextColor(130);Write(' <-');
247:     TextColor(15);
248: End;
249:
250: {Esperamos a que se presione una tecla para salir del juego y terminar}
251: Repeat Until KeyPressed;
252: END.
```