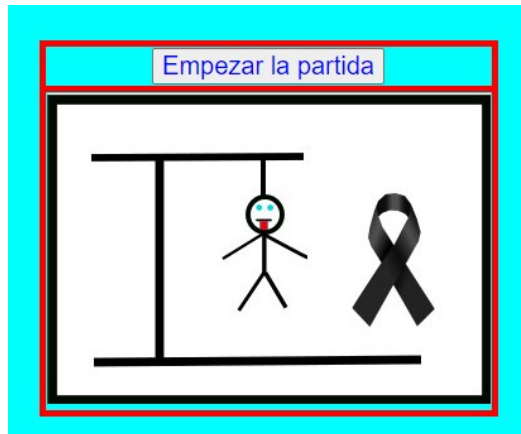


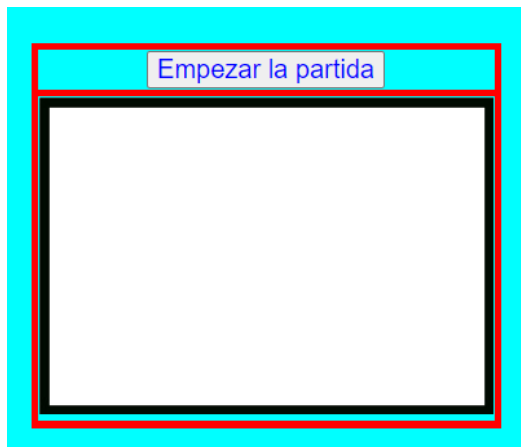
Proyecto final o ejercicio 16b : “Comprobar que funcionan las imágenes”

Vas a hacer algo sencillo para probar el funcionamiento básico.

Creas una tabla que muestre una las imágenes del ahorcado y al pinchar “**Empezar partida**”, cambia a la pantalla inicial del juego. En blanco sin patíbulo. Si funciona has dado el primer paso al programar.



Después.



Para ello, como ya debes saber debes crear una lista de imágenes con su correspondiente directorio. Una tabla básica, donde poner un identificador de imagen (), no de datos.