

Proyecto final o ejercicio 16c : “Generar automáticamente las palabra que habrá que averiguar”

Vamos a crear una lista de palabras, por lo menos de 40, sobre una determinada temática. Yo la he hecho sobre animales. Serán los animales que tendrás que averiguar.

Voy a crear una función tal que al pinchar el botón que ya he creado seleccione una de las 40 palabras de forma aleatoria. Te sirve de referencia el **ejercicio 13**. Repásalo.

Esto se reflejará en la tabla. Al pinchar el botón de inicio de la partida.

Empezar la partida	Empezar la partida	Empezar la partida
	paloma	ardilla

Tendré un animal aleatorio que voy a poner sobre una nueva celda que he creado para tal efecto. A ti te saldrá el elemento de la temática que has elegido.