

Proyecto final o ejercicio 16e : “Final”

Ahora se que todo va bien y no queda demasiado para terminar el ejercicio, aunque a partir de aquí empieza lo realmente más importante, sin desmerecer lo hecho.

Hemos mostrado la palabra a averiguar tal cual y no debemos hacerlo, sino una secuencia de rayas donde no se percibe la palabra, para luego deducirla. Si embargo esto nos ha servido para ver que todo funciona bien visualmente.

Debéis definir varias variables **globales**. Se definen al principio del archivo **“js”**

```
let error=0,palabra,coppalabra;
```

Uno es el número de errores o **“error”** que al comenzar la partida tendrá valor 0.

La palabra aleatoria o **“palabra”**, que tiene que ser almacenada cuando empieza la partida con la selección aleatoria. Debes saber como hacer la copia.

“coppalabra” será donde se reflejará las vocales y letras acertadas.

La variable **“coppalabra=palabra”**, esto es para sacar una copia

Mágicamente, para poner que en **“coppalabra”** sea una tira de rayas separadas por un espacio hay que poner el siguiente código. Funciona.

```
coppalabra=palabra;  
coppalabra=coppalabra.replace(/./g,"_ ");
```

Por ejemplo si la **palabra** es perro, **coppalabra** debe ser **“_ _ _ _ _”**.

Esto es la palabra seleccionada aleatoriamente separada por espacios.

Es un poco complicado todo el proceso, por lo que os voy a poner el mío:

En resumen hay que buscar la letra a cambiar, se hace con la función search del ejercicio 14, sobre la variable “palabra”.

El algoritmo de poner la letra en la rayita lo he hecho por lógica y un poco tanteando, y es difícil de sacar, aunque no imposible. Es cuestión de tiempo e ingenio.

“palabra2” es una variable global.

```
let letr,rr,mul,mul2; son variables locales.
```

Realmente lo que hace es buscar la posición de la letra en **“palabra”**, y luego aplicando un principio (**que es lo realmente trabajoso sacarlo**), ponemos esa letra en el guion bajo correspondiente **“_”**.

El principio del que hablo por ejemplo en la palabra perro **coppalabra** sería **“_ _ _ _ _”**. Si busco la **r**, primero pondríamos la primera que está en la posición **“2”** de la variable **“palabra2”**.

Con **el algoritmo** llego hasta la tercera **“rayita”**, pero antes copio lo anterior , pongo la **r** y queda **“_ _ r”**, luego sumo el resto de la **“palabra2”** y queda **“_ _ r _ _”**.

Borro con **“replace”** que ya hemos usado en otro ejercicio en la variable **“palabra2”** con una rayita y queda **“pe_ro”** como son 2 r tengo que repetir el algoritmo hasta que **“while”** devuelva **-1**.

La posición de la otra r es **“3”** y hago lo mismo que en el apartado anterior.

Copio todo lo anterior a la “**rayita**”: “_ _ _ r ” le añado la letra **r** y queda “_ _ _ r r ”, le añado lo posterior de la palabra y queda “_ _ _ r r _” con la función **substr()**.

TODO ESTO SE HACE CON LA FUNCIÓN substr del ejercicio anterior.

```
else{
while (palabra2.search(letr)!=-1){
rr=palabra2.search(letr);
mul=2*rr;
mul2=2*coppalabra.length-1;
if (rr==0) {
coppalabra=letr+coppalabra.substr(1,mul2);
}
else coppalabra=coppalabra.substr(0,mul-1)+" "+letr+coppalabra.substr(mul+1,mul2-1);
palabra2=palabra2.replace(letr,"_");
}
document.getElementById("letravocal").innerHTML=letr+" "+rr;
document.getElementById("animalid").innerHTML=coppalabra+"++++"+palabra2;
}
```

No hemos terminado, pero casi.

Un ejemplo de secuencia que he hecho es la siguiente:



Empezar la partida	
p _ _ _ o + + + + _ err _	
Letra o vocal	p 0

Empezar la partida	
p _ _ _ o + + + + _ err _	
Letra o vocal	b undefined

Empezar la partida	
p _ r r o + + + + _ e _ _	
Letra o vocal	r 3

Empezar la partida	
perro + + + + _ _ _ _	
Letra o vocal	e 1

Si te fijas, a la vez que voy poniendo letra he eliminado de la variable **palabra2**. Voy eliminando letras y veo las que me quedan por averiguar en esta variable.

Mi solución es la siguiente:

```

1 let imagenes=["fotos/ahorcado0.jpg","fotos/ahorcado1.jpg","fotos/ahorcado2.jpg","fotos/ahorcado3.
2 let animales=["abeja","aguila","araña","ardilla","azor","buzo","burro","cabra","camello","canario
3 let error=0,palabra,coppalabra,palabra2;
4 function inicio(){
5 let aleatorio=0;
6 error=0;
7 numero=animales.length;
8 aleatorio=Math.floor(Math.random()*numero);
9 palabra=animales[aleatorio];
10 palabra2=palabra;
11 coppalabra=palabra;
12 coppalabra=coppalabra.replace(/./g,"_");
13 document.getElementById("animalid").innerHTML=coppalabra;
14 document.getElementById("ahorcado").src=imagenes[error];
15 }
16 function letra()
17 {
18 let letr,rr,mul,mul2;
19 letr=prompt("Introduce una letra o vocal");
20 if (letr.length!=1){
21 alert("Sólo se puede introducir una letra o una vocal");
22 }
23 else{
24 if (palabra2.search(letr)==-1) error++;
25 while (palabra2.search(letr)!=-1){
26 rr=palabra2.search(letr);
27 mul=2*rr;
28 mul2=2*coppalabra.length-1;
29 if (rr==0) {
30 coppalabra=letr+coppalabra.substr(1,mul2);
31 }
32 else coppalabra=coppalabra.substr(0,mul-1)+" "+letr+coppalabra.substr(mul+1,mul2-1);
33 palabra2=palabra2.replace(letr,"_");
34 }
35 }
36 }
37 document.getElementById("animalid").innerHTML=coppalabra;
38 if (error>=8){
39 document.getElementById("ahorcado").src=imagenes[8];
40 document.getElementById("letravocal").innerHTML=palabra;
41 }
42 else document.getElementById("ahorcado").src=imagenes[error];
43 }

```