

---

## El penjat

P88165\_ca

---

Feu un programa que simuli el *joc del penjat*.

Recordeu que el penjat és un joc de paper i llapis entre dos jugadors, diguem-ne l'Anna i en Bernat. L'Anna pensa una paraula i pinta tants asteriscos com lletres té. En Bernat ha d'intentar endevinar quina paraula és, tot proposant lletres de forma successiva. Si la lletra que proposa és a la paraula, l'Anna ensenya les posicions on s'hi troba. Si la lletra no hi és, l'Anna va "penjant" en Bernat. Penjar-lo no vol dir fer-li cap mal, sinó anar construint un ninotet que representa un penjat en una forca. El joc acaba amb la victòria d'en Bernat si aquest encerta totes les lletres, o amb la victòria de l'Anna si arriba a pintar tots els traços (tres en el nostre cas: cap, braços i cames).

### Entrada

L'entrada comença amb la paraula que l'Anna ha triat. Aquesta paraula només conté sis lletres majúscules. A continuació, venen les lletres que proposa en Bernat.

### Sortida

La sortida conté diferents blocs. El primer bloc conté el dibuix de la forca i mostra sis asteriscos que representen les sis lletres de la paraula que en Bernat ha d'endevinar. Després, per a cada lletra que en Bernat proposi, es mostra un bloc amb el dibuix de la forca i el ninotet penjat i les lletres de la paraula que ha encertat fins al moment (deixant asteriscos per a les lletres que no ha trobat encara). Cal acabar d'escriure blocs quan un dels dos jugadors guanya i llavors escriure " *FINAL*" (amb un espai davant).

Utilitzeu els exemples per tal de veure el format de la forca, el ninotet i els blocs descrits anteriorment.

## Exemple d'entrada 1

GARGOT  
A  
E  
G  
O  
T  
R

## Exemple de sortida 1

```
*****  
+-----+  
|/  
|  
|  
|  
--+-
```

```
*A*****  
+-----+  
|/  
|  
|  
|  
--+-
```

```
*A*****  
+-----+  
|/  |  
|   O  
|  
|  
--+-
```

```
GA*G**  
+-----+  
|/  |  
|   O  
|  
|  
--+-
```

```
GA*GO*  
+-----+  
|/  |  
|   O  
|  
|  
--+-
```

```
GA*GOT  
+-----+  
|/  |  
|   O  
|  
|  
--+-
```

```
GARGOT  
+-----+  
|/  |  
|   O  
|  
|  
--+-
```

FINAL

## Exemple d'entrada 2

PATATA  
A  
E  
I  
O  
U  
K  
W  
Z

## Exemple de sortida 2

```
*****  
+-----+  
|/|  
|  
|  
|  
--+-  
  
*A*A*A  
+-----+  
|/|  
|  
|  
|  
--+-  
  
*A*A*A  
+-----+  
|/ |  
|  O  
|  
|  
--+-  
  
*A*A*A  
+-----+  
|/ |  
|  O  
|  /|\   
|  
--+-  
  
*A*A*A  
+-----+  
|/ |  
|  O  
|  /|\   
|  / \   
--+-  
  
FINAL
```

## Observació

Vigileu el cas on el segon jugador repeteix una de les lletres que ja ha proposat.

## Informació del problema

Autor : Jordi Petit  
Generació : 2024-05-03 01:19:40

© *Jutge.org*, 2006–2024.  
<https://jutge.org>