
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

Autoria: Jordi Petit

Generació: 2026-01-25T12:15:17.100Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.

<https://jutge.org>