

Hausaufgabe 8

Abgabeformat: Hangman.java – Datei in Moodle hochladen
Abgabetermin: 13.12.2016 | 12:00 Uhr

Hangman

Melden dein zweier Team an (bis spätestens Freitag, 12 Uhr). Melden Sie dazu Ihr Team in Moodle an. *(Aufgabe darf auch alleine bearbeitet werden)*

Ablauf:

Das Programm soll von einem Spieler beliebig oft spielbar sein. In jedem Spielschritt soll die verbliebene Menge an Rateversuchen, sowie die bereits erratenen Buchstaben des Lösungswortes in der Form "HAN__AN" angezeigt werden. Die verbleibenden Rateversuche können einfach in Form einer Zahl angegeben werden.

1. **Mache dir Notizen** zum Spielablauf einer Hangman-Spielrunde.
2. Skizziere den Programmablauf.
3. Notiere den mittlerweile besser durchdachten Programmablauf möglichst übersichtlich und mit möglichst vielen Schritten.
4. **Mache dir Gedanken** darüber, welche Schritte sehr komplex sind und entwerfe auch für sie einen Programmablauf. *(bitte mit abgeben!)*
5. Lege ein neues Projekt in Eclipse an und nenne es „Hangman“.
6. Schreibe das Programm Hangman, nach den vorher skizzierten Ideen.

Anmerkung

Das Einlesen von Zeichen über die Konsole gestaltet sich in Java üblicherweise etwas umständlich. Aus diesem Grund enthalten die Vorgaben zu dieser Übung eine Bibliotheksklasse "Terminal", welche dir einige leicht zu benutzende Funktionen für die Arbeit mit der Konsole zur Verfügung stellt. Solange sich die Datei "Terminal.java" im selben Verzeichnis wie deine Datei "Hangman.java" befindet, hast du Zugriff auf alle Funktionen der Bibliotheksklasse, indem du sie in der Form "Terminal.gewünschteFunktion()" aufrufst.

```
public static String readString () // liest ein Wort von der Konsole
```

```
public static char readChar () // liest ein einzelnes Zeichen von der Konsole
```

Die Terminal.java kann, muss aber nicht verwendet werden.

Experten

Gib die verbleibenden Rateversuche in Form eines ASCII-Hangmans aus.

Tipp: Ein Array zum Speichern der Graphik kann hier außerordentlich hilfreich sein.