**Programmierprojekt Nicolas, Alejandro, Mael Hangman**

**Use Cases:**

-Wenn der Benutzer auf «Neues Spiel» drückt gelangt er auf die Spielseite

-Das Spiel wählt ein Zufälliges Wort aus einer vorprogrammierten Liste aus und gibt die Anzahl Buchstaben des ausgewählten Wortes aus.

-Der Benutzer gibt Buchstaben ein und falls die Buchstaben im Lösungswort enthalten sind, erscheinen sie an der jeweiligen Stelle im Wort. Falls nicht, wird Schritt für Schritt ein Hangman gezeichnet (vom Spiel).

-Wenn der Hangman vollständig gezeichnet ist und das Wort vom Benutzer nicht herausgefunden wurde, ist das Spiel verloren.

-Wenn das Wort vom Benutzer herausgefunden wird und der Hangman noch nicht vollständig gezeichnet wurde, ist das Spiel gewonnen.

**Gedankenspaziergang:**

Startseite mit Knopf «Spiel Starten» --> Seite mit Platz für das Lösungswort (\_ \_ \_) und Platz für die Zeichnung des Hangmans. Oberhalb des Lösungsworts Platz für die eingegebenen Buchstaben, welche nicht im Lösungswort enthalten sind (durchgestrichen). Wenn Spiel verloren/gewonnen ist, Einblendung eines Fensters «Spiel verloren»/ «Spiel gewonnen» und anschliessend zurück zur Startseite.

Falls noch Zeit übrig: Gewonnene Runden und verlorene Runden auf Startbildschirm anzeigen/Punkte.

**Tasks:**

1. Zu Beginn öffnet sich ein Bildschirm, auf welchem es in der Mitte ein Feld gibt, auf dem “Spiel Starten” steht. (Task konnte nicht erfüllt werden)
2. Mit einem Klick auf "Spiel Starten" öffnet sich ein neuer Bildschirm. (Task konnte nicht erfüllt werden, nur öffnen des Bildschirms)
3. Auf dem Spielbildschirm gibt es rechts Platz für das Lösungswort, darunter Platz für die falsch eingetippten Buchstaben und auf der linken Seite des Bildschirms, Platz für die Zeichnung des Hangmans. (Einzelne Elemente wurden teilweise erfüllt, jedoch nicht in der angegebenen Anordnung)
4. Das Spiel generiert ein zufälliges deutsches Wort aus einer Liste, welches jedoch nicht angezeigt wird.
5. Die Anzahl Buchstaben des zufälligen Wortes werden beim Platz für das Lösungswort, mit der entsprechenden Anzahl an Unterstrichen markiert.
6. Der Spieler kann die Buchstaben auf der Tastatur eingeben.
7. Wenn der eingetippte Buchstabe im zufällig generierten Wort enthalten ist, erscheint dieser an der jeweiligen Stelle des Lösungswortes über den Unterstrichen.
8. Wenn der eingetippte Buchstabe nicht im zufällig generierten Wort enthalten ist, erscheint der Buchstabe beim Platz für die nicht enthaltenen Buchstaben. (Task nicht erfüllt, Buchstabe erscheint. nicht)
9. Jedes Mal, wenn ein Buchstabe, welcher nicht im Lösungswort enthalten ist, eingetippt wird, wird zudem der Hangman ein Schritt weiter gezeichnet.
10. Das Zeichnen des Hangmans sollte in 9 Schritten erfolgen, sodass nach 9 falschen Buchstaben der Hangman komplett gezeichnet ist.
11. Wenn der Hangman komplett gezeichnet ist öffnet ein Fenster, auf welchem steht “Spiel Verloren”. (Task nicht erfüllt)
12. Wenn das Wort erraten wird, bevor der Hangman komplett gezeichnet wird, erscheint ein Fenster, auf welchem steht “Spiel gewonnen”. (Task nicht erfüllt)
13. Nach 3 Sekunden schliesst das Fenster und der Spielbildschirm und der Startbildschirm wird angezeigt. (Task nicht erfüllt)
14. Auf dem Startbildschirm kann mit einem Klick auf das Feld “Spiel Starten” ein neues Spiel gestartet werden. (Task konnte nicht erfüllt werden)

