**בול פגיעה**

1. [עדי צור] הגדרת צבעים - פונקצייה המדפיסה רשימה של מספר וצבע שהוא מייצג.
2. [דוד] מספר ניסיונות מקסימלי - משתנה סטטי + משתנה קאונטר של כמות נסיונות.
3. [עדי צור] רשימה של צבעים אפשריים. 6 צבעים. – רפרנס ל 1 הצבעים שמועברים לפונקצייה
4. [עדי מלכה] בחירה רנדומלית של 4 צבעים שהמשתמש אמור לנחש. – פונקצייה המקבלת מערך צבעים ומחזירה מערך בגדול 4 כאשר כל תא הוא הגרלה רנדומלית.
5. [איתמר] בדיקה של ניצחון – מספר הפגיעות ומספר הבולים.
6. [איתמר] בדיקה של הפסד – אם נגמרו מספר הניחושים האפשריים.
7. [דוד] לולאת המשחק – פונקצייה המבצעת את הפעולות הבאות :
   1. הגרלת הצבעים ( סעיף 4) לתוך משתנה המשחק.
   2. כל עוד היוזר לא ניחש את כל הצבעים או שלא נגמרו לו מספר הניסיונות.
      1. ניקוי קונסול + הדפסת הלוח
      2. בקשה מהיוזר לקלט של הצבעים לניחוש.(סעיף 8)
      3. בדיקה של הקלט
      4. הדפסת התוצאות
   3. הדפסת התוצאה הסופית – ניצחון/כישלון
8. [דוד] בקשה מהיוזר לקלט : מחרוזת של מספרים מופרדים ברווחים .
9. [עדי מלכה] פונקציה שמפרסרת את המחרוזת שהמשתמש הכניס.
10. טסטים לכל פונקצייה מלבד לולאת המשחק (סעיף 7)
11. [איתמר] הדפסה של לוח המשחק
12. [עדי צור] הרמת פרוייקט וקבצים התחלתיים