**Имe: Ангел Стаев**

**Дата: 02.03.2020**

**Предмет: Програмиране с Java, част 1**

**email: angel\_staev@abv.bg**

**GitHub:** [**https://github.com/AngelStaev/HangmanLiverpoolEdition**](https://github.com/AngelStaev/HangmanLiverpoolEdition)

**Hangman game - Бесеница**

**1. Условие**

Бесеница е игра в която, компютърът на случаен принцип избира дума. Целта на играча е чрез въвеждане на различни букви да отгатне думата преди да изчерпа опитите си и да бъде “обесен”.

**2. Въведение**

Приложението е реализирано на платформата Java.

**3. Теория**

Визуалните елементи, както и самият алгоритъм работещ под Java са реализирани с помощта на софтуера IntelliJ IDEA – многоезична среда за разработване на софтуер, която включва интегрирана среда за разработка (IDE) и плъгин система.

**4. Използвани технологии**

В текущата програма най-напред на случаен принцип се избира дума от предварително създаден масив с думи. След това потребителят се подканва да въвежда предполагаема буква. Ако в избраната дума има въведената буква тя се разкрива на всички позиции в думата в противен случай броят на опитите се намалява.

**5. Инсталация и настройки**

Трябва да имате инсталирана Java на компютъра си, която може да изтеглите от тук:<https://java.com/en/download/> , след което изтеглете кода от посочения горе адрес в Github.

**6. Кратко ръководство на потребителя**

Стартирайте програмата в IntelliJ IDEA и следвайте инструкциите за въвеждане на нужните данни.

**7. Описание на програмния код**

Някои от по-важните методи в програмата са:

newGame - метод за започване на нова игра. Занулява броя на грешките, избира търсена дума, създава масив в който съхраняваме вече въвежданите букви както и празен char масив в който се записват верните предпололожения.

isWordFound - boolean метод, който връща като стойност дали думата е позната или не.

enterLetter - метод, който проверява дали предполагаемата буква се намира в думата и дали буквата вече не е въвеждана.

play - метод, който работи докато броя на грешките на потребителя е по-малък от допустимият брой грешки и използва поредица от проверки и други методи за да се определи хода на играта .

**8. Приноси на курсиста, ограничения и възможности за бъдещо разширение**

Като бъдещо разширение може да бъде добавено и бесило към което според броя грешки частично да се изобразява силует.

**9. Използвани източници**

<https://medium.com/swlh/creating-a-hangman-game-in-java-2c3088cb0d6d>