Chat gpt prompt zum ein Projekt starten:

Ich möchte ein Hangman in Python erstellen. Ich habe die folgenden grundlegenden Anforderungen:

1. Es sollte ein Startbildschirm nach Start des Programms aufgehen. Der Startbildschirm soll folgend aussehen:

1.1 rechte Seite des Starbildschirms: grosses leeres Viereck für das Strichmännchen   
1.2 unter dem Viereck für das Strichmännchen: ein kleines weisses Viereck, die die Anzahl Versuche anzeigt, die man noch hat. Pro Spieldurchlauf hat man 11 Versuche. Ein Versuch wird abgezogen wenn ein Buchstabe falsch geraten wurde.

1.3 linke Ecke Oben: Kästchen mit Wiederholungsknopf.  
1.4 linke Seite Mitte: Weisses Kästchen mit Anweisung, das auffordert ein Buchstaben einzugeben  
unter dem Kästchen mit der Anweisung: Weisses Kästchen um Buchstaben zu raten, man kann Buchstaben eingeben  
1.5 Unter dem Kästchen bei den man Buchstaben eingeben kann: Balken für die Buchstaben, die dann am richtigen Ort an der richtigen Stelle erscheinen wenn ein Buchstabe richtig eingetippt ist. Es hat so viele Balken wie es im random ausgewählten Wort Buchstaben hat.  
1.6 unter den Balken: Feld für schon geratene falsch eingetippte Buchstaben, die dort erscheinen

In die Orte 1.1-1.6 sollte man hineinschreiben können

2. Es soll eine Liste mit 100 verschiedenen Wörtern geben. Aus dieser Liste soll random ein Wort ausgewählt werden. Dies wird dann für das ganze Spiel verwendet

3. Es soll ein Strichmännchen zeichnen. Bei jedem falschen Versuch (falsch geratener Buchstaben) wird ein Strich des Galgen mit Strichmännchen gezeichnet. Der Ort beim Startbildschirm ist 1.1

4. Es soll die Buchstaben die nicht im ausgewählten Wort sind am Ort 1.6 speichern und anzeigen

5. Es soll wenn ein gleicher Buchstaben wie im Wort ist erscheint der Buchstabe am richtigen Ort bei den Balken an richtiger Stelle 1.5 im Wort.

6. Es soll nach jeden Falsch eingetippten Buchstabe ein Versuch von den insgesamt 11 Versuchen abziehen bei Ort 1.2 bis man 0 Versuche hat und das Spiel vorbei ist.

7. Es soll wenn man das random ausgewählte gespeicherte Wort richtig erraten hat und noch mindestens 1 Versuch hat, dass Strichmännchen von Ort 1.1 fertig zeichnen die Schnur des Galgen verschwindet das Strichmännchen fällt zu Boden und das Strichmännchen soll dann aus dem Startbildschirm laufen

7.1 Es soll bei Ort 1.5 das

8. Es soll wenn man das random ausgewählte gespeicherte Wort nicht richtig erraten hat und keine Versuche mehr hat, alle 11 mal einen falsch getippten Buchstaben eingibt, das Strichmännchen von Ort 1.1 erhängen, dabei kippt der Kopf des Strichmännchens auf die Seite. Das Strichmännchen ist bei 11 falsch geratenen Buchstaben fertig gezeichnet

8.1 Es soll bei Ort 1.5 die restlichen Buchstaben die vom random ausgewählten Wort fehlen hinzufügen und das richtige Wort soll bei den Balken 1.5 rot erscheinen und aufleuchten.

9. Bei Ort 1.3 soll das Spiel wieder zum Anfangsstartbildschirm werden. Es soll wieder ein neues Wort generiert werden

Können Sie bitte die Schritte auflisten, die notwendig sind, um dieses Projekt zu erstellen?