Hangman

# Descrierea proiectului

Scopul proiectul este crearea unui joc de tip Hangman (spânzurătoarea) funcțional. Interfața jocului este una simplă, un fundal roz-pal, în mijlocul căruia se regăsește un chenar alb cu un meniu de selecție în cadrul căruia există 5 categorii:

1. Countries
2. Capitals
3. Food
4. Colors
5. Car Brands

Pentru fiecare categorie în parte există o listă formată din cuvinte specifice. În momentul selectării uneia dintre aceste categorii, restul vor deveni nefuncționale, fapt evidențiat prin schimbarea culorii într-una slab evidențiată, iar categoria aleasă va fi evidențiată.

Tot în momentul selectării va apărea o tastatură formată din litere ce va fi utilizată pentru ghicirea cuvântului.

În momentul în care utilizatorului va apăsa o literă corectă, aceasta va fi afișată în locul liniilor pentru fiecare literă din cuvânt, iar daca utilizatorul apasă o literă greșită, apare primul element din corpul desenului (capul). Utilizatorul are șase încercări de a ghici cuvântul, iar pentru fiecare literă greșită va fi desenat încă un element.

În momentul în care utilizatorul ghicește corect sau greșește de 6 ori, va fi afișsat un ecran specifica cu textul „You Won” sau „You Lost” pentru fiecare caz în parte alături de cuvântul ghicit.