



XÂY DỰNG GAME HANGMAN

SINH VIÊN : Bùi Ngọc Anh
Lớp : K58.KTP

Giới thiệu đề tài

- Xây dựng trò chơi hangman
- Người chơi đoán từng chữ cái để tìm ra từ được lưu trong danh sách

Cấu trúc hệ thống

- ◉ 1.Module dữ liệu : Đọc từ file words
- ◉ 2.Modul logic : Class HangmanGame
- ◉ 3.Module giao diện : Tkinter

Dữ liệu đầu vào

- Tập words.txt chứa các từ cần đoán
- Các từ được lưu trong danh sách để chọn ngẫu nhiên khi bắt đầu game

Class hangman

- Chọn từ ngẫu nhiên
- Quản lý số lần đoán sai
- Lưu các chữ đã đoán
- Kiểm tra thắng / thua

Tkinter

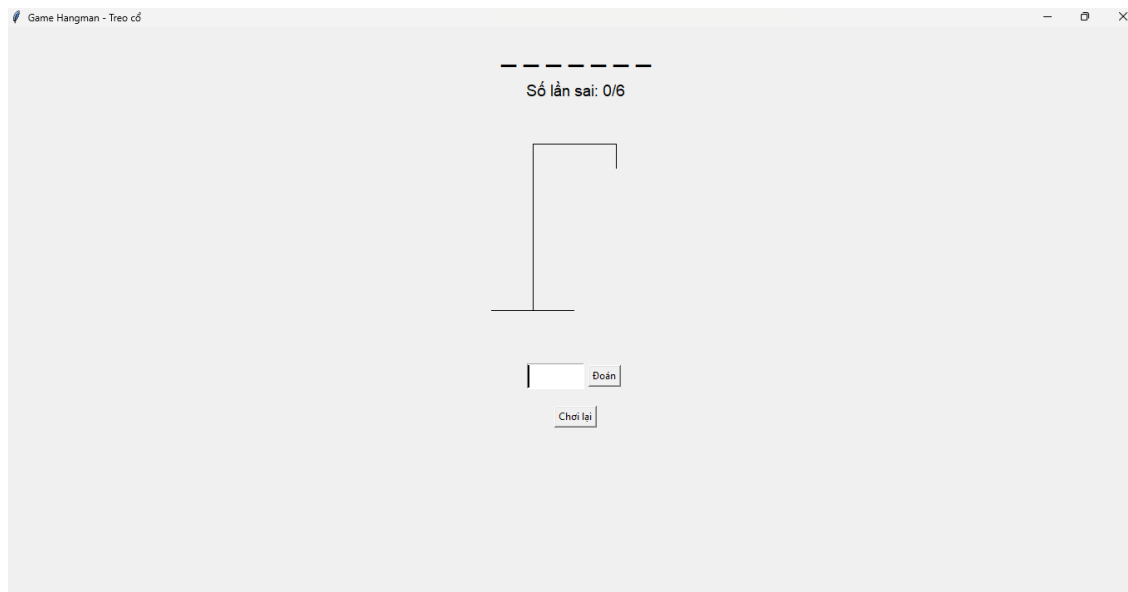
- ◉ Giao diện được xây dựng với các thành phần sau
- ◉ Label
- ◉ Entry
- ◉ Button
- ◉ Canvas
- ◉ messagebox

Hàm vẽ hình treo cổ

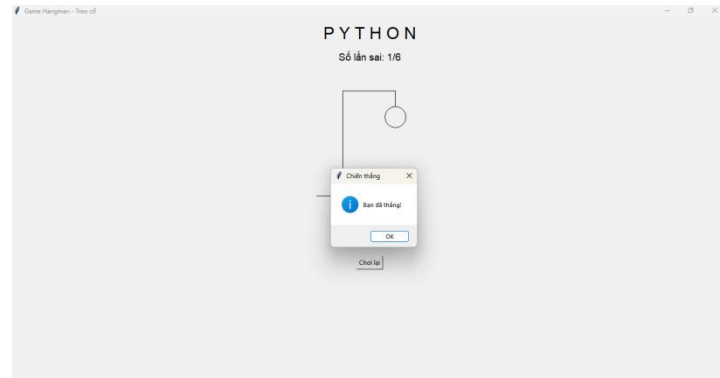
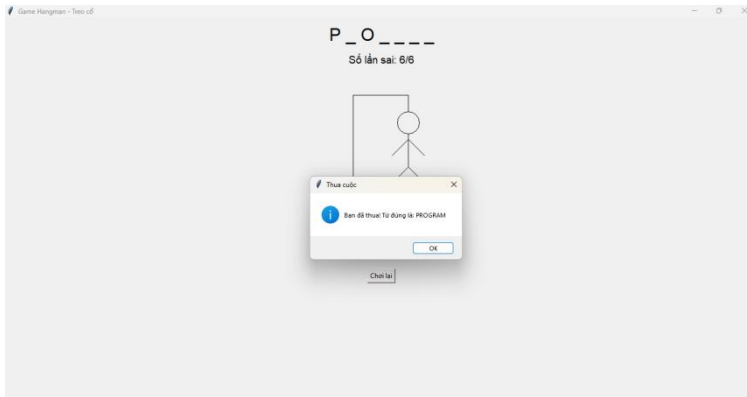
- Hàm draw_hangman vẽ hình
- Đầu
- Thân
- Tay, chân

Giao diện ban đầu game

- Thiết kế đơn giản, dễ sử dụng



Giao diện khi thắng và thua game



Kết quả thực nghiệm

- ◉ Chương trình hoạt động ổn định
- ◉ Logic xử lý đúng yêu cầu
- ◉ Người dùng tiếp cận dễ dàng
- ◉ Giao diện phản hồi nhanh