**Webler: Hangman project**

1. Játékszabály
2. Szabály egységekre bontása
3. Logika implementálása (kódolás)
4. Játékszabály definiálása

Az **akasztófajátékot** [papír](https://hu.wikipedia.org/wiki/Pap%C3%ADr) és [ceruza](https://hu.wikipedia.org/wiki/Ceruza) segítségével két vagy több játékos játszhatja. Az egyik játékos gondol egy [szóra](https://hu.wikipedia.org/wiki/Sz%C3%B3), és a másik játékos megpróbálja kitalálni a szót a szóban szereplő [betűk](https://hu.wikipedia.org/wiki/Bet%C5%B1) kitalálásával.

akasztófa programmal – szó kitalálás – a gép gondol egy szóra – a játékos kitalálja (betűk segítségével)

próbálkozások száma: 15 (AMI a ROSSZ próbálkozást jelenti!!!) a rossz alatt mit értünk? mi van, ha már mondtuk a betűt lásd ismétlődik … és mi van ha olyan betűt mondunk amit már kicseréltünk, stb. stb. stb.

1. Szabály egységekre bontása

program  van egy üres repository IntelliJ

szó generálás  🡪 ha megvan játékossal közölni, hány betű

játék  🡪 próbálkozások nyilvántartani, ha van találat jelezni kell

játék vége 🡪 sikeres vagy nem? rákérdezni akar-e új játékot

user input ellenőrzés! (akar-e játszani, tipp)