**Szakmai dokumentáció**

* **Program felépítése:**
  + Main(): A program fő része. Csak a menü irányítását tartalmazza alapból meg a hivatkozásokat a többi függvényre
  + HáttérszínÁllító(): A neve teljesen leírja a funkcióját. Egy menüpontot hoz létre amiben 1-5-ig szám beírással tudunk a konzolra háttérszínt választani.
  + Játék(): Magáért a játékért felelő program rész. Bővebb kifejtése a további részekben
  + Alapadatok(): Előkészíti az alapvető adatokat, például egy szó véletlenszerű kiválasztását, az életek számának (próbálkozások) beállítását, valamint az adatszerkezetek létrehozását a már kitalált betűk tárolására.
  + ShowMenu(): A főmenü megjelenítője. 3 opciót tartalmaz és innen érhetőek el a program különböző részei
* **Játék eljárás**
  + A konzolon megjelenik a szó hossza és az eddig kitalált betűk.
  + A felhasználótól egy betűt kér be a program.
  + Ezután ellenörzi a beküldött betüt az alábbi sorrendben:
    1. Ha a bemenet nem pontosan 1 betű, újra bekéri.
    2. Ha a betű szerepel a szóban:
       1. A betű minden előfordulását felfedi a játék a megfelelő helyen.
       2. A modositottkitalalando változóban a megtalált betű helyére \* kerül, hogy később ne számítson újra találatnak.
       3. A kitalált betűk száma növekszik.
       4. A felhasználó visszajelzést kap, hogy a betű szerepelt a szóban.
    3. Ha a betű nem szerepel:
       1. A próbálkozások száma csökken eggyel.
       2. A program kiírja hogy mennyi próbálkozása maradt a felhasználónak
  + Ha a játékos kitalálja a szó összes betűjét, nyer és megjelenik a kitalált szó.
  + Ha a próbálkozások száma elfogy, a játékos veszít, és a program kiírja a helyes szót.