

Hangman

Projekt - Hangman

Im Laufe des Kurses soll das Spiel „Hangman“ als Programm umgesetzt werden.

Hangman ist ein Rätselspiel, bei dem der Spieler ein Wort erraten muss. Dazu wird von dem Programm ein zufälliges Wort ausgewählt und dem Spieler verdeckt angezeigt. Der Spieler sieht nur den Anfangsbuchstaben und den Rest der Buchstaben als Striche dargestellt.

Spielablauf:

Das Programm wählt ein zufälliges Wort aus einer Liste von Worten aus.

Daraufhin werden dem Spieler nur der Anfangsbuchstabe des Wortes angezeigt und alle restlichen Buchstaben als Striche „_“ dargestellt.

Dann hat der Spieler 10 – 15 Versuche das Wort zu erraten. Dies geschieht dadurch, dass der Spieler einzelne Buchstaben eingibt und das Programm prüft, ob dieser Buchstabe in dem gesuchten Wort vorkommt.

Bei einem Treffer: Alle Vorkommnisse des Buchstaben in dem Wort werden aufgedeckt.

Bei einem Fehlversuch: Der Spieler bekommt einen Minus-Punkt.

Eine Spielrunde endet unter folgenden Bedingungen:

- a) Der Spieler errät das Wort vollständig
- b) Der Spieler erreicht 10 bzw. 15 Minuspunkte

Das gesamte Programm endet unter folgenden Bedingungen:

- a) Der Spieler entscheidet das Programm zu beenden
- b) Der Spieler hat alle Wörter erraten
- c) Der Spieler wählt „Spielende“ aus.

Hangman

Geforderte Voraussetzungen:

- Das Programm soll eine UI besitzen. (Frei wählbar zwischen Konsole und GUI)
- Der Spieler muss ein Thema (z.B. Informatik oder Geografie) wählen können.
- Die verfügbaren Wörter sollen von einer oder mehreren Dateien stammen.
- Es soll dem Spieler ermöglicht werden weitere Wörter hinzuzufügen.
- Das MVC-Pattern soll beachtet werden. D.h. Keine Logik in dem UI-Teil.
- Die OOP-Prinzipien sollen eingehalten werden.
- Der Quellcode soll dokumentiert sein.
- Es soll mindestens das Anwendungsfall-Diagramm zu diesem Programm erstellt werden

Beurteilungsmaßstab:

Das Projekt gilt als erfolgreich abgeschlossen:

1. Wenn das Programm sich starten lässt und das Spiel mindestens 3 Runden lang gespielt werden kann.

Wenn gewünscht, kann gerne eine Quellcode-Analyse stattfinden mit Feedback zu diesem. Dazu wäre die Angabe einer E-Mail hilfreich, damit das Feedback Sie erreichen kann.

Das Projekt hat keinen Einfluss auf die Bewertung ihres Leistungsstandes des Kurses und dient zum Selbsttest und Feedback für Sie selber.