**Projekta ideja**

Darba mērķis - izveidot aizraujošu spēli, kas pārbaudīs spēlētāja atjautību, tehnisko domāšanu un veiksmi. Tā ir daudziem sen pazīstamā spēle karātavas. Spēles uzdevums ir burtu pēc burtam uzminēt programmas izvēlēto vārdu. Spēlētājam ir tikai sešas iespējas kļūdīties ar savu burta minējumu. Spēle noslēdzas ar spēlētāja uzvaru uzminot visus burtus, kas bijuši slepenajā vārdā, vai spēlētāja zaudējumu iztērējot savas sešas dzīvības minot nepareizo burtu.

**Projekta prasības**

* Iedarbinot programmu, tā iepazīstina ar sevi, sniedz informāciju par to, cik burtu ir tās izvēlētajā slepenajā vārdā.
* Pēc tam tā informē par tavu dzīvību statusu, burtiem alfabēta secībā, kurus vēl neesi minējis un parāda tavu progresu vārda minējumam.
* Sniedz iespēju minēt nākamo burtu.
* Paziņo, par spēles beigām.
  1. Ja esi uzvarējis, saņem apsveikumu un tiek atklāts slepenais vārds.
  2. Ja zaudēji, tiek paziņots par zaudējumu un spēles beigām, pēc tam tiek atklāts slepenais vārds.
* Neatkarīgi no spēles iznākuma, spēlētājam tiek dota izvēle spēlēt vēlreiz, vai beigt spēli un programmu apturēt.