Hra Oběšenec

**Zadání:**

Vytvořte konzolovou aplikaci, která bude simulovat hru oběšence. Aplikace bude tedy vybírat z předem staženého slovníku slovo, které bude muset uživatel uhodnout. Z vybraného slova potom vytvořte řetězec představující aktuálně uhodnutá písmena (např. \_ \_ \_ \_ \_) a zobrazte je uživateli. Aplikace by měla také počítat s omezeným počtem pokusů, jejichž stav by měl být rovněž uživateli zobrazen. S každým pokusem kdy uživatel zadá písmeno, aplikace znovu vypíše informaci o tom kolik z daného slova uživatel uhodl a kolik pokusů mu zbývá. Pokud uživatel uhodne celé slovo, hra končí a uživatel bude informován o tom, s kolika pokusy se mu podařilo slovo uhodnout. Nepodaří-li se uživateli slovo uhodnout do daného počtu pokusů, aplikace zobrazí uživateli hádané slovo.

K realizaci využijte jednu z veřejně dostupných sbírek českých slov, např.: <http://ucnk.korpus.cz/retrograd10.php> a nezapomeňte, že slovníky obsahují slova, které je před použitím ve hře nutné upravit – odstranit diakritiku a převést všechny písmena na malé.

**Příklad výstupu**

Sequence to guess: \_ \_ \_ \_   
Remaining tries: 15  
Enter next character/word: k

Sequence to guess: \_ \_ \_ \_   
Remaining tries: 14  
Enter next character/word: o

…

Sequence to guess: \_ ved  
Remaining tries: 2  
Enter next character/word: z

Bingo! Well done. Your score: 2

**Bonus:**

Implementujte do aplikace možnost volit si obtížnost. Podle zvolené obtížnosti by se měli poté vybírat slova s vyšším nebo nižším počtem výskytů daného slova v korpusu. Počet výskytů je uvedené v posledním sloupci v souboru, viz <http://ucnk.korpus.cz/retrograd10.php> .