**SZAKMAI DOKUMENTÁCIÓ**

A kódomban egyértelmű változó és függvény nevek vannak. A random szavas kiválasztásnál az órán bemutatott módszert használtam. Egy tömbe generáltattam az AI-val szavakat. Én a kitalálandó szónál „char[]” megoldást használtam, mert itt a szó betűit könnyen tudtam helyettesíteni ’\_’ karakterekkel és egyszerűen megtudtam szabni a tömb hosszát. A programtörzs egy do… while ciklusból áll és addig fut, amíg el nem fogy a játékos élete vagy ki nem találta a szót, amit „!kitalalnivalo.Contains('\_')” módszerrel oldottam meg. Ez ellenőrzi, hogy a tömb tartalmaz e még aláhúzást, ha nem akkor a „brake” utasítást végzi el. Az embert egy függvénnyel irattam ki, ezt láttam a legpraktikusabbnak.

A szó ellenőrzésére egy ciklust használtam, ami a kitalálandó szó hosszáig tart. A ciklus nézi, hogy az egyes indexű helyeken lévő karakter megegyezik e a megadott karakterrel: for (int i = 0; i < szo.Length; i++)

if (szo[i].ToString() == betu) kitalalnivalo[i] = betu[0];  
Ha a tipp hosszabb egy karakternél, akkor hibát ad, ez a „if (betu.Length > 1)” része a kódnak.  
Igyekeztem legjobb tudásom szerint megoldani a feladatot, könnyen átlátható kódot írni és gyors futásidőt elérni.