Dokumentacija C#

**Uvod**

Kada je naša grupa dobila zadatak za istraživanje novog programskog jezika i izradu nekog programa u tom jeziku (u našem slučaju to je C#), inspirirani aplikacijama Wordle i Riječek, odlučili smo kako bi bilo zanimljivo napraviti neki program u kojem se mogu pogađati riječi. Naravno, prvo nam je na pamet pala igrica Vješalo. Vjerujem kako pravila ove popularne igre nije potrebno dodatno objašnjavati, a u nastavku ovog dokumenta bit će detaljno objašnjen kod koji smo napisali kako bi naša igrica funkcionirala.

**Opis koda**

**NAPOMENA: Dijelovi koda nisu nastajali redom kojim su opisani u dokumentaciji!**

Kao i u svakom Vješalu, prvo smo definirali „čovječuljka“ koji se crta kada iskoristimo slovo koje se ne nalazi u riječi koju pogađamo. Za svako netočno slovo, „čovječuljak“ dobije jednu crticu, odnosno jedan dio tijela. Ako šest puta pogodimo krivo slovo, igra će biti završena, no to će kasnije biti dodatno pojašnjeno.

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidenceA screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Nakon toga smo morali napraviti dio programa koji broji slova koja nisu u riječi koju pogađamo (odnosno promašaje-*counter*) kako bismo kasnije mogli odrediti kada će se nacrtati dio čovječuljka, ali i slova koja smo pogodili (odnosno koja su sadržana u riječi-*rightLetters*).

Text

Description automatically generated

Također, važan je ukupan broj crtica koje imamo, a to je zapravo broj jednak broju slova koju ima riječ koju moramo pogoditi.

Text

Description automatically generatedSada prelazimo na glavni i najzahtjevniji dio koda. Prvo smo iz estetskih razloga poželjeli dobrodošlicu u igru te smo crticama odijelili od dijelova programa koji će se pojavljivati tijekom igranja. Osim toga, definirali smo i litsu riječi koje se mogu pojaviti, naravno odabir te riječi je nasumičan.

Graphical user interface, text

Description automatically generated

Nadalje, definirali smo duljinu riječi, broj pogrešnih pogodaka, slova koja su do sad pogođena te točno pogođena slova. Program smo zapisali while petljom i postavili uvjet da se program izvršava dok je broj pogrešnih pogodaka manji od 6 (dok se ne nacrta cijeli čovječuljak) i ako je broj točno pogođenih riječi različit od duljine riječi. Program sadrži redove koji pokazuju slova koja smo već iskoristili (*Iskorištena slova*) te slovo koje upravo pogađamo (*Pogodi slovo*). Pri upisu slova, prvo se provjerava jesmo li to slovo već iskoristili. Ako se ispostavi da je slovo koje smo upisali u već iskorištenim riječima, ispisuje se prikladna poruka (*Već ste iskoristili ovo slovo!*).

Text

Description automatically generated

Pri upisu slova, prvo se provjerava jesmo li to slovo već iskoristili. Ako se ispostavi da je slovo koje smo upisali u već iskorištenim riječima, ispisuje se prikladna poruka (*Već ste iskoristili ovo slovo!*). Nakon toga se provjerava je li to slovo u riječi koju moramo pogoditi. Ako je taj uvjet ispunjen, ispisuje se riječ koja sadrži to slovo (ili više njih ako se riječ ponavlja), a ostala slova su i dalje crtice koje se moraju pogoditi. Ako taj uvjet nije ispunjen, broj pogrešnih pogodaka će se povećati za jedan. Naravno, u tom slučaju, niti jedna crtica neće biti popunjena jer ta riječ ne sadrži to slovo.

Text

Description automatically generated

I na kraju, bilo da smo pogodili riječ ili da smo obješeni, zahvaljujemo se što ste igrali.

