Documentation

Project – Hangman

Team: The Sugar Gliders

Table of Contents

[Членове на отбора: 3](#_Toc64822341)

[Образователна институция: 3](#_Toc64822342)

[История на играта: 4](#_Toc64822343)

[Елементи на играта: 4](#_Toc64822344)

[Правила на играта: 4](#_Toc64822345)

[Избрани програмни езици: 4](#_Toc64822346)

[Описание на C ++ функциите: 5](#_Toc64822347)

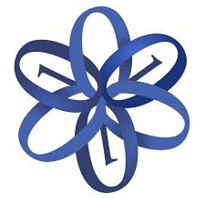
[Блок схема: 6](#_Toc64822348)

# Членове на отбора:

* Georgi Vasilev 9A - Scrum Trainer - [GAVasilev19@codingburgas.bg](mailto:GAVasilev19@codingburgas.bg)
* Georgi Ivanov 9B - QA Engineer - [GVIvanov19@codingburgas.bg](mailto:GVIvanov19@codingburgas.bg)
* Ivailo Radev 9G - Code Checker - [IMRadev19@codingburgas.bg](mailto:IMRadev19@codingburgas.bg)
* Tereza Opanska 9V - C++ Developer - [TNOpanska19@codingburgas.bg](mailto:TNOpanska19@codingburgas.bg)

# Образователна институция:

- Професионална гимназия по компютърно програмиране и иновации;



# История на играта:

В Европа от 17 и 18 век престъпниците, които са осъдени на смърт чрез обесване, могат да изискват „Обред на думите и живота“.

В „Обред на думите и живота“ престъпник, който трябва да бъде обесен, е нанизан върху стойка с 5 крака и му се показва дъска с поредица къси въжета, представящи дума. Палачът избира думата и използва въглен, за да маркира правилно отгатнати букви на чертичките на дъската и неправилни букви отстрани. При всяко погрешно предположение, палачът би използвал чук ​​или брадва, за да отблъсне единия крак на стойката. 5 грешни предположения и престъпникът е обесен. Ако цялата дума е попълнена правилно или предположена, осъденият бива освободен.

# Елементи на играта:

(Дъска, лист и тн.) с нарисувано човече, което е завързано за въже. Под човечето трябва да има толкова чертички, колкото букви има съответно търсената дума.

# Правила на играта:

Играчите се редуват в познаването на скритата дума, като при всяко отгатване на буква тя се премахва. Който познае скритата дума спечелва играта.

# Избрани програмни езици:

C + +;

# Описание на C ++ функциите:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Име на функцията | Тип на функцията | Работа на функцията |
| printTitle() | void | извежда заглавието на играта |
| printMenu() | void | извежда менюто на играта |
| inputChoice() | int | Позволява на потребителя да въведе номера на желаната от него операция и връща числото на функцията choice(). |
| choice(int number) | void | Според въведения номер на операция тази функция препраща потребителя към определен раздел от нашата програма. |
| printRules() | void | Извежда правилата на играта. |
| printTeamInfo() | void | Извежда информацията за отбора ни |
| returnToMenu() | void | Пита потребителя дали иска да се върне в менюто или да излезе от играта. |
| gameMode() | void | Показва двата различни game mode-a на играча и го моли да избере единия от двата. |
| chooseGameMode() | int | Позволява на потребителя да въведе номера на желаният от него game mode и връща числото на функцията gameMode(). |
| getWord(int number) | string | Според избрания game mode, потребитиля или въвежда своя дума, или използва random дума генерирана от играта. |
| hiddenWord(string word) | string | „Маскира“ думата, която играча трябва да познае. |
| game(string word, string hidden\_word) | void | Повиква board() функцията и моли потребителя да въведе предположение (буква). |
| board(int wrong\_guess, string hidden\_word, string used\_letters) | void | Извежда полето на играта. |
| win() | void | Извежда съобщение на потребителя, че е познал думата |
| loss(string word) | void | Извежда съобщение на потребителя, че не е успял да позняе думата. |

# Блок схема:

