

# Hangman

Cílem je vytvořit hru Hangman (Šibenice), kterou budeme hrát pomocí alert v prohlížeči. Hráč bude mít omezený počet pokusů, aby uhodl slovo. Každý pokus bude spočívat v zadání jednoho písmena. Pokud hráč uhodne písmeno, zobrazí se v místě, kde je v původním slově. Pokud hráč udělá příliš mnoho chyb, prohraje.

## Příklad běhu:

— — —

Zadejte tipované písmenko

s

Správně

— \_ s

Zadejte tipované písmenko

a

Špatně zbývají vám 3 životy

Zadejte tipované písmenko

P

Správně

P \_ s

Zadejte tipované písmenko

e

Správně

P e s

Vyhrál jsi