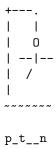
Domácí projekty 6

Máš-li hotové Piškvorky, můžeš si naprogramovat ještě jednu hru! Jestli na to tedy máš čas a chuť.

- o. Vytvoř hru sibenice podle následujícího popisu. Snaž se projekt rozdělit do funkcí s hezkými jmény, piš dokumentační řetězce.
 - Počítač náhodně zvolí slovo (zatím třeba ze tří možností). Pro jednoduchost používej malá písmena a nepoužívej slova, ve kterých se stejné písmeno opakuje dvakrát (třeba čokoláda).
 - Nastav výchozí stav: řetězec s tolika podtržítky, kolik je ve vybraném slově písmen.
 - Nastav počet neúspěšných pokusů na nulu
 - Každý tah:
 - Zeptej se hráče na písmeno.
 - Pokud je to písmeno ve vybraném slově, zaměň příslušná podtržítka za ono písmeno.
 Bude se hodit řetězcová metoda index a funkce zamen z piškvorek.
 - Pokud dané písmeno není ve vybraném slově, započítej neúspěšný pokus.
 - Vypiš stav (slovo s případnými podtržítky).
 - Pokud už ve slově nejsou podtržítka, pogratuluj hráči a ukonči hru.
 - Podle počtu neúspěšných pokusů vypiš "obrázek". Obrázky jsou ke stažení na http://pyladies.cz/v1/s005-modules/obrazky.txt a můžeš je dát do víceřádkových řetězců (s trojitými uvozovkami).
 - Pokud jsi právě vypsala poslední obrázek, hráč prohrál. Dej mu to najevo a ukonči program.



- 1. Funguje-li ti předchozí hra, můžeš ji vylepšit.
 - Zařiď, aby fungovala slova s více stejnými písmeny.
 - Když hráč nezadá písmeno (zadá např. ABC nebo!), nepovažuj to za tah.
 - Po skončení dej hráči možnost hru opakovat.