

Akasztófa játék

Készítsünk „akasztófa” játékot a *filmek.txt* fájl felhasználásával! A fájl 100 darab filmcímet tartalmaz (mindegyik új sorban). A program töltsse be a fájl tartalmát egy tömbbe, majd véletlenszerűen válassza ki az egyik filmet, és az legyen a feladvány!

Kezdetben a betűk helyén csillagok jelenjenek meg, valamint írja ki a program a hibalehetőségek számát!

```
*****  
Adj meg egy betűt!  
Hibalehetőség: 10
```

A program kérjen egy karaktert a billentyűzetről, ha szerepel a feladványban, akkor a megfelelő helyen jelenítse meg, ha nem szerepel benne, akkor csökkentse a hibalehetőségek számát 1-gyel, valamint írja ki a betűt a képernyő valamely részére!

Például: A felhasználó az „a” betűt adta meg, de az nem szerepel a feladványban:

```
*****  
Adj meg egy betűt! _  
a  
Hibalehetőség: 9
```

Az alábbi képernyőképen pedig a felhasználó az „e” betűt adta meg és az szerepel a feladványban:

```
*****E*  
Adj meg egy betűt!  
a  
Hibalehetőség: 9
```

A program érjen véget, ha a felhasználó kitalálta, vagy elfogyott a hibalehetőségek száma („felakasztották”).

```
KINCSES BÖLYGŐ  
Kitaláltad!  
_  
a f p m  
Hibalehetőség: 6
```

Ha nem sikerült kitalálnia a felhasználónak, akkor a program írja ki a helyes megoldást!

```
KÉT HÉT MŰLVA ÖRÖKKÉ  
Felakasztottak!  
A megoldás: KÉT HÉT MŰLVA ÖRÖKKÉ  
z e s o i p f j u n  
Hibalehetőség: 0
```

A program megírása közben ügyelj a következőkre:

- ✓ A feladványban a szóközők helyén szóköz (és ne *) legyen!
- ✓ Ne tegyen különbséget kis és nagy betűk között!
- ✓ A feladvány csupa nagybetűvel jelenjen meg.
- ✓ Ha a felhasználó olyan karaktert ad meg, amellyel már korábban próbálkozott sikertelenül, akkor ne csökkenjen a hibalehetőségek száma, és nem kell még egyszer kiírni a megadott betűt!