

# Oppgave 09 - Hangman

Vanskelighetsgrad: ★ ★ ★ ★

(Dette er det samme programmet som lages i kapittel 8 og 9 i Captain Code boka, dette kan du levere hvis du får det til.)

## Oppgaven (Krever kapittel 1 - 9)

Lag et hangman spill der datamaskinen skal velge et ord som du skal gjette. Spillet skal gå som følger:

- Datamaskinen velger et ord fra en liste (husk fra kapittel 6! [ ] )
- Programmet spør brukeren om å gjette en bokstav
  - Hvis brukeren skriver mer enn en bokstav om gangen skal du passe på at du bare tar den første av disse bokstavene som et gjett.
- Deretter skal programmet sjekke om bokstaven du har gjettet eksisterer i ordet
- Hold også styr på hvilke bokstaver du har gjettet slik at du ignorerer bokstaver du allerede har gjettet.
- Skriv ut ordet så langt til brukeren (med å bruke en "maske" som for eksempel a \_ \_ \_ e ) sånn at de kan se hva de har gjettet riktig.
- Hold styr på hvor mange "liv" du har igjen, hvis du går tom for "liv" så taper du.  
!! Hvis du trenger mer hjelp til dette programmet, følg kapittel 8 og kapittel 9 i Captain Code boka, der går de grundig igjennom hvordan dette programmet kan lages.

## Ekstra utfordringer (Kan være nyttig å bruke konsepter fra kapittel 11)

- Lag programmet om til å vise en tegning (altså med tekst som / | \ \_ - o også videre) som viser hvor mange gjett du har igjen.