

Η υλοποίηση περιέχει τρεις κλάσεις (dictionary, game, hangman)

Η κλάση dictionary κάνει επεξεργασία του τοπικού αρχείου λεξικού ή αν αυτό δεν υπάρχει του αρχείου json από το διαδίκτυο και κρατάει μια λίστα με όλες τις αποδεκτές λέξεις

Η κλάση game περιέχει τα κατάλληλα πεδία και συναρτήσεις για να διαχειριστεί ένα γύρο του παιχνιδιού

Η κλάση hangman αποτελεί σημείο εκκίνησης και διαχειρίζεται τη παρουσίαση της γραφικής επαφής και την αλληλεπίδραση του παίκτη με τις άλλες δύο κλάσεις

δεν έχει υλοποιηθεί το menu και όποιες υπολειτουργικότητες ορίζονται εκεί

παραδοχές:

ανοίγει πρώτα ένα παράθυρο επιλογής λεξικού καθώς το παράθυρο του παιχνιδιού δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς να επιλεγεί πρώτα ένα λεξικό

το παιχνίδι ξεκινάει με 15 πόντος για να μην χάνει ο παίκτης από την πρώτη λανθασμένη επιλογή

όταν τελειώνει ένα παιχνίδι είτε σε ήττα είτε σε νίκη ο παίκτης μπορεί να επιλέξει νέο λεξικό ή να ξεκινήσει καινούργιο παιχνίδι από το ίδιο

λόγο των περιορισμών στο μέγεθος του αρχείου υποβάλετε μόνο ο κώδικας που έγραψα το πλήρες project με τις σχετικές βιβλιοθήκες είναι εδώ
<https://github.com/Konsklik/multimedia-project>