ADAM ASMACA ANGULAR – ANALİZ DOKÜMANI

1. Kelime Havuzu Oluşturulacak 🡪 Kelimenin min harf sayısı : 4
2. Sistem bu havuzdan rastgele kelime seçecek (tek kelime)
3. Kelimedeki harf sayısı kadar sayfanın üst bölümüne kutucuk görünecek
4. Oyuncu girdiği harfi 🡪

* kelimenin harflerinde aratacak; eğer true ise 🡪 harf, bulunduğu kutucuk ya da kutucuklarda görünür olacak.
* Harf, kelimenin içinde yer almıyorsa false ise 🡪 adam oluşmaya başlayacak.

1. N. hamleden önce kelimenin tamamı tahmin edilebilirse 🡪 oyuncu kazanacak.
2. N. hamle bittikten sonra eğer kelime hala bulunamadıysa. N+1. hamle de oyuncu kaybedecek.

* Oyuncunun max hata sayısı N = 11 olmalı
* Oyuncu oyuna başladığı andan, 11. Hamlesini yapıncaya kadar 3 defa bütün kelimeyi tahmin etme hakkına sahiptir. Bu 3 tahmin hamlesi, mevcutta yer alan 11 haktan düşmeyecek.

1. Sayfanın altında ‘’kelimeyi tahmin et’’ kutucuğu ve butonu yer alacak.

