

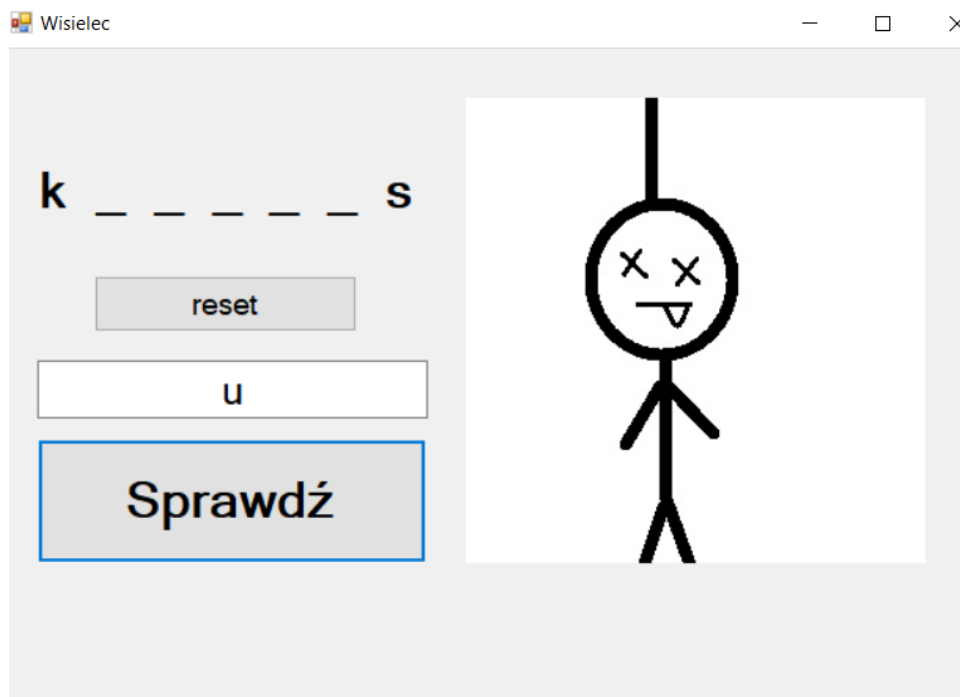
Projekt Programowanie Zaawansowane

Wykonał:

Michał Bańcerowski

Adrian Holewa

Projekt przedstawia klasyczną grę w wisielca. Po uruchomieniu gry użytkownikowi ukazują się okno z grą. Widoczna jest pierwsza i ostatnia litera słowa, zadaniem gracza jest odgadnięcie całego słowa.



Program losuje jedno z sześciu słów. Każde słowo składa się siedmiu liter. Gdy gracz nie odgadnie właściwego słowa pojawi się komunikat o przegranej komunikat o wygranej pojawia się zaś gdy gracz poprawnie odgadnie ukryte słowo. Gracz ma sześć prób by móc odgadnąć prawidłowe słowo za każdą błędnie wytypowaną literę obrazek zmienia się. Po zakończonej grze gracz może ponownie przystąpić do zabawy klikając przycisk "reset".

