

Hangman 게임

게임 설명

- hangman.txt 파일에 게임에 사용할 단어들을 공백으로 구분하여 저장
- hangman.txt 파일로부터 단어를 읽어서 무작위로 1개를 선택한 후 모든 문자를 별표(*)로 표시.
 - (예) write 라면 *****로 표시

[hangman.txt 파일 내용 예]
write program receive

- 사용자로부터 한 번에 1문자씩 추측 문자를 입력 받아
 - 포함된 문자일 때는 해당 문자들을 실제 문자로 바꿔 보여 주기
 - 포함되지 않은 문자일 때는 행맨 그림의 다음 스텝을 그림.
- 7번째 실패했을 때 게임 끝
- 단어를 모두 맞췄을 때 게임 끝

게임 진행 예

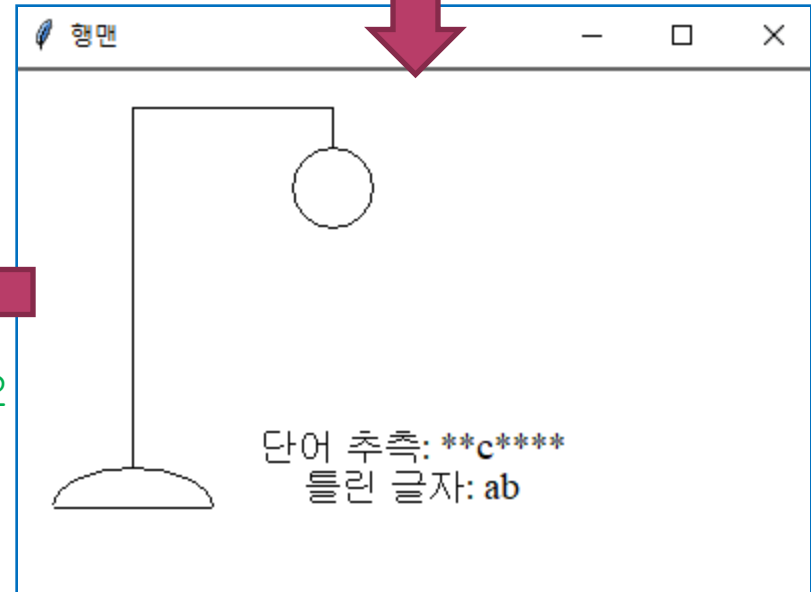
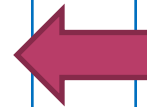
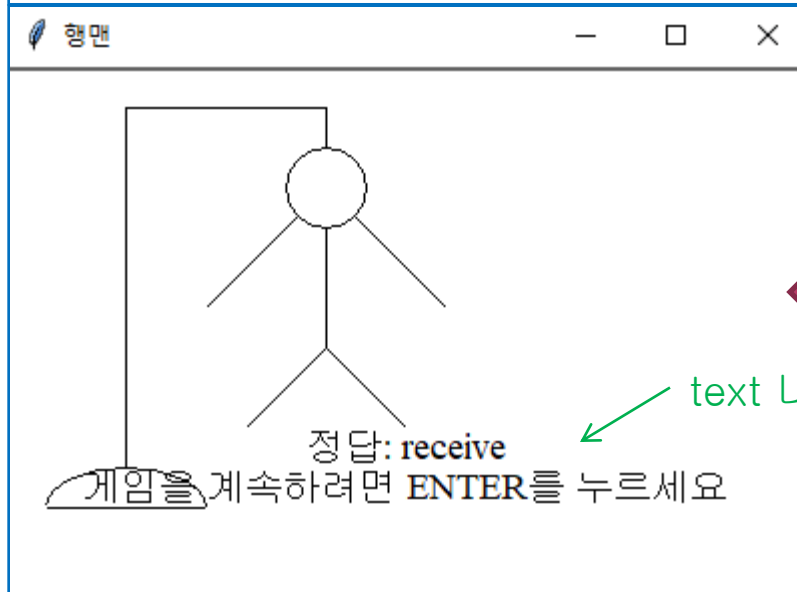
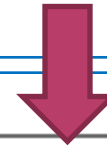
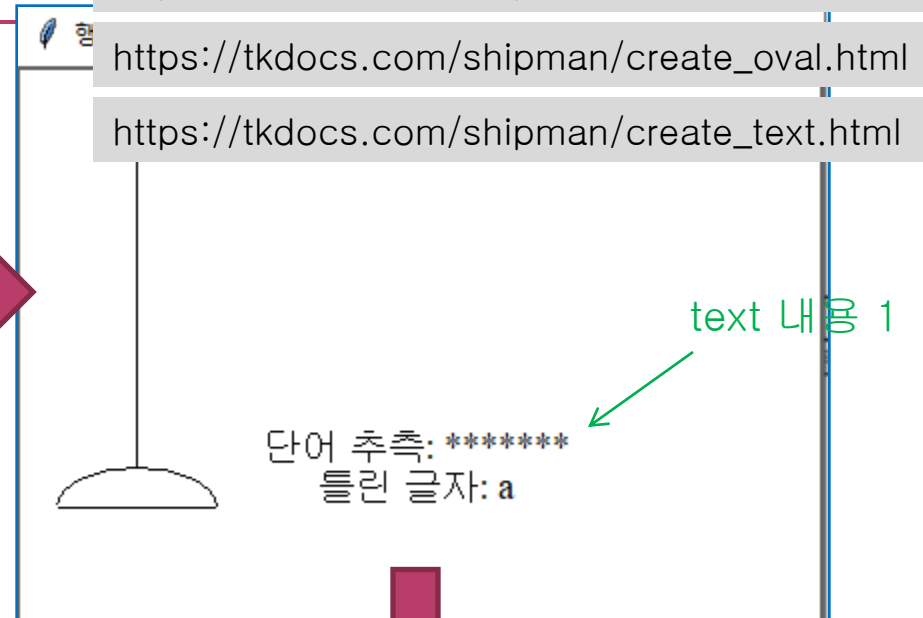
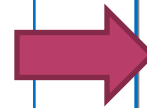
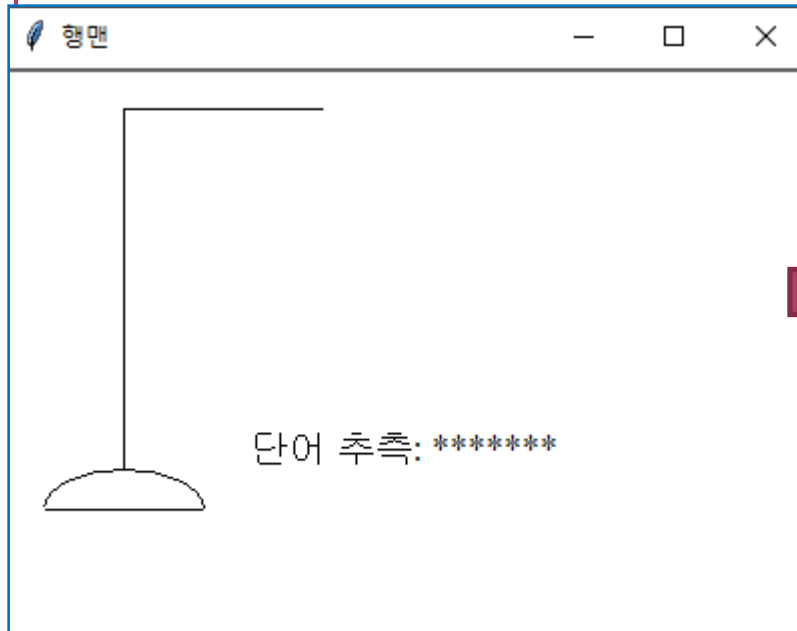
<https://tkdocs.com/shipman/canvas.html>

https://tkdocs.com/shipman/create_arc.html

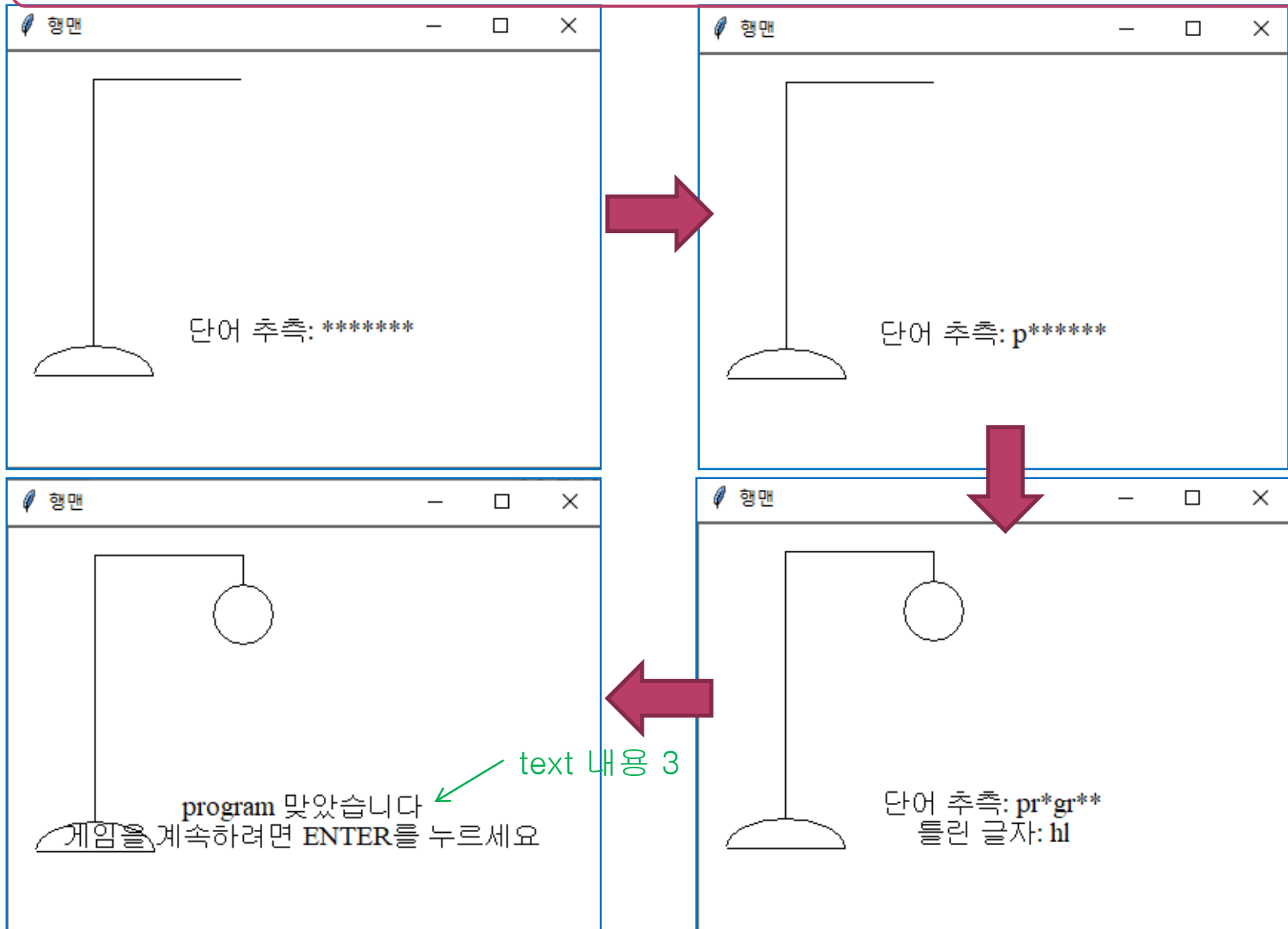
https://tkdocs.com/shipman/create_line.html

https://tkdocs.com/shipman/create_oval.html

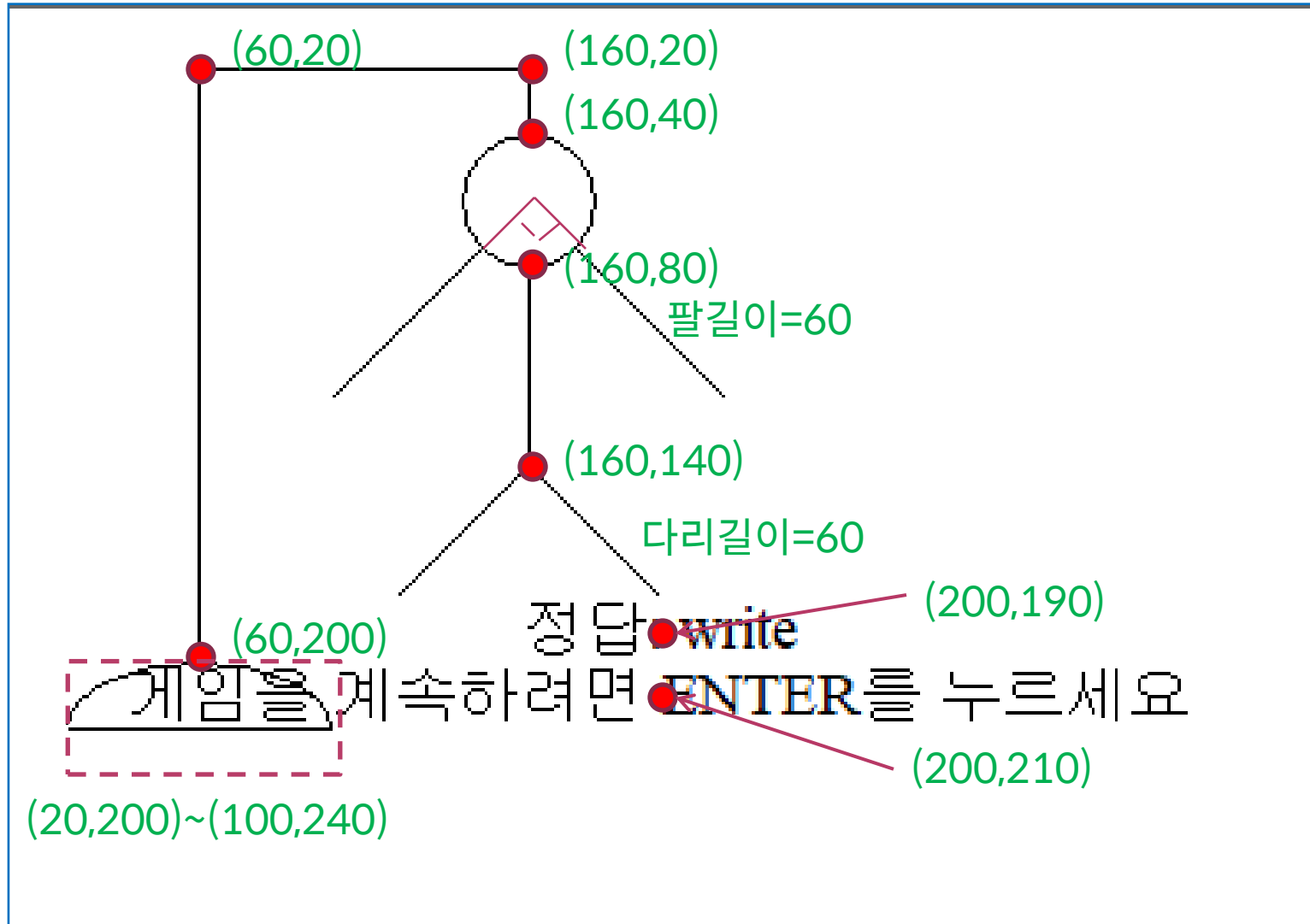
https://tkdocs.com/shipman/create_text.html



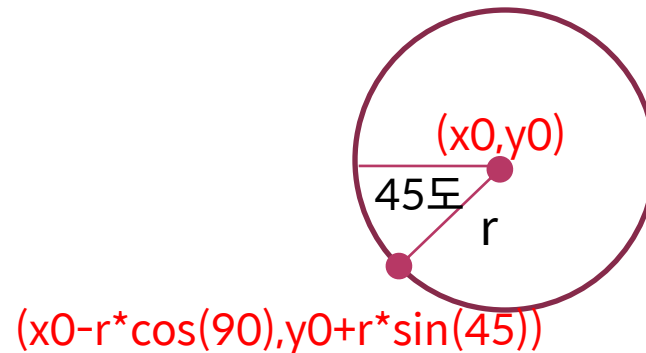
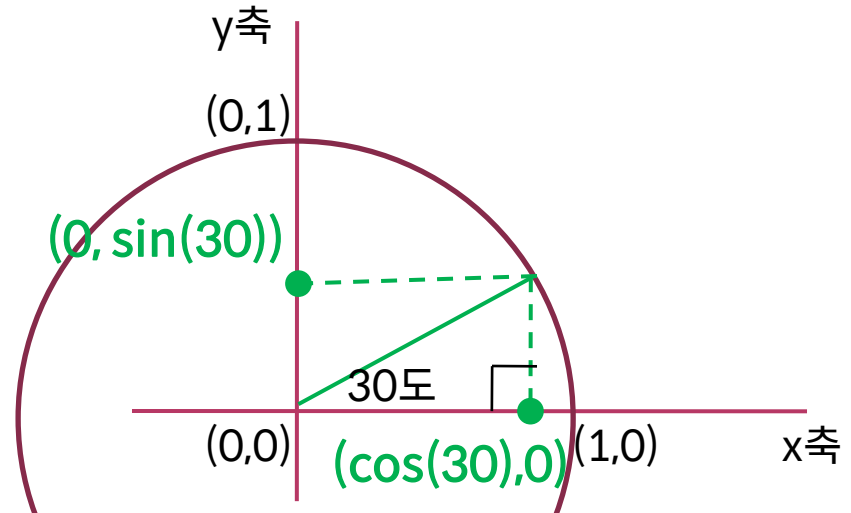
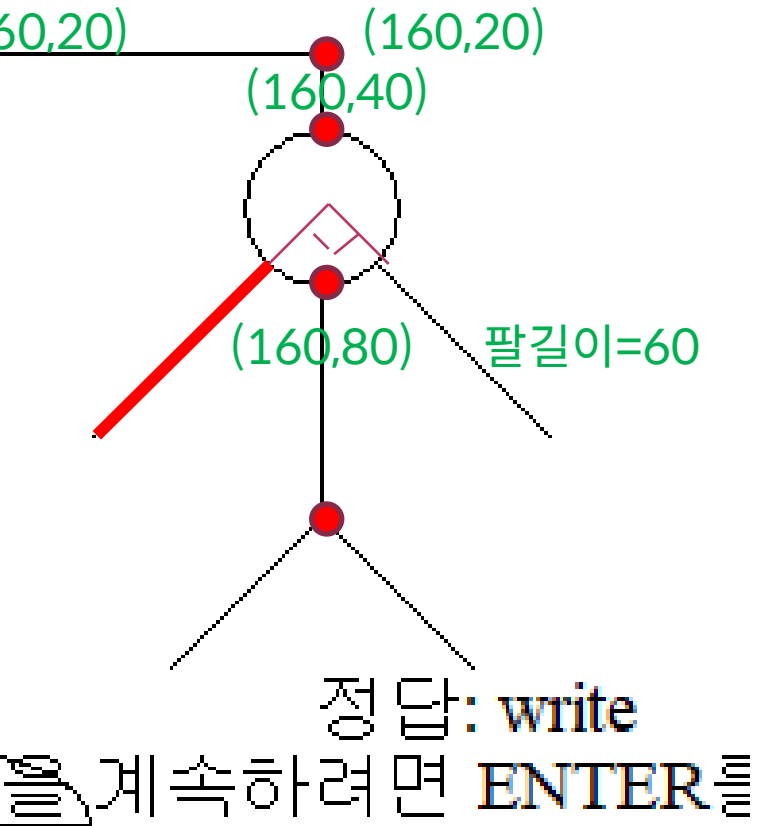
게임 진행 예



Hangman 좌표값



Hangman 팔 그리기



X축으로부터의 각도 사용시
X좌표는 cos, Y좌표는 sin 사용
중심점과의 위치에 따라 양수/음수 사용.

Hangman 구현 힌트

Hangman 클래스

: 그림과 게임 진행을 표현.

`hiddenWord`(파일에서 읽은 것 중 임의로 선택한 단어)

`guessWord`('***'로 시작하여 사용자가 맞추는 것에 따라 내용 변경. Str 타입을 immutable이므로 문자의 리스트 사용)

`nCorrectChar`(맞춘 알파벳 개수)

`nMissChar`(틀린 알파벳 개수)

`nMissedLetters` (틀린 알파벳의 리스트)

`finished` (0=not finished, 1=correct, 2=wrong)

`__init__(self)`

: 생성자.

`setWord(self)`

: 새로운 단어를 선택하고 게임 (재)시작.

`draw(self)`

: 기존 그림을 지우고 현재 상황에 맞게 새로 그림.

`guess(self, letter)`

: 사용자가 입력한 글자를 반영.

전역 변수와 함수

`window` (Tk 인스턴스)

`canvas` (Canvas 인스턴스)

`hangman` (Hangman 인스턴스)

`words` (파일에서 읽은 문자열의 리스트)