# Hangman

Cely code sa odohrava v console v pycharm ktory som predstavil na uvode.

Po spusteni kodu sa v konzole ukaže slovo a taktiež pole v ktorych sa dane pismena nachadzaju (tato forma je použivana primarne pre developersky učel).

Hned po prvom zadanom pismene sa spusti graficke prostredie –

Obrázok, na ktorom je písmo, text, snímka obrazovky, dizajn

Automaticky generovaný popis

Obrázok, na ktorom je diagram, rad, dizajn

Automaticky generovaný popis

Akonahle sa zada zle pismeno tak sa začne kreslit panak –

Obrázok, na ktorom je písmo, text, snímka obrazovky, dizajn

Automaticky generovaný popis

Obrázok, na ktorom je náčrt, diagram, dizajn, ilustrácia

Automaticky generovaný popis

Koniec – hrač ma 2 možnosti ako skončit hru

1.vyhral a uhadol slovo

2.prehral a neuhadol ho

Pre 1x koniec to vyzera takto

Obrázok, na ktorom je snímka obrazovky, text, písmo, dizajn

Automaticky generovaný popis

Obrázok, na ktorom je text, písmo, dizajn, grafika

Automaticky generovaný popis

Pre druhy pripad to vyzera –

Obrázok, na ktorom je text, snímka obrazovky, písmo

Automaticky generovaný popis

Obrázok, na ktorom je dizajn, diagram

Automaticky generovaný popis