

Projekt Hangman

```
PROBLEMS    OUTPUT    DEBUG CONSOLE    TERMINAL
```

```
PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman> python3 hangman.py
Halo Hans, du bist drann:
```

```
Errate folgendes Wort:
W a _ _ _ e _ _ _
Welchen Buchstaben möchtest du?
PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman>
```

```

PROBLEMS      OUTPUT      DEBUG CONSOLE      TERM
PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman> pyth
Hallo Hans, du bist drann:

    □□□□□
  □□□□□□□
Errate folgendes Wort:
W a _ _ _ e _ _ _
Welchen Buchstaben möchtest du?
PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman>

```

```

PROBLEMS      OUTPUT      DEBUG CONSOLE      TERMINAL

PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman> python3 hangman.py
Hallo Hans, du bist drann:

      □ □ □
    □ □ □ □
  □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □
Errate folgendes Wort:
W a _ _ _ e _ _ _
Welchen Buchstaben möchtest du?
PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman>

```

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE
```

```
PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman>
Hallo Hans, du bist drann:
```

```

      □
      □
      □
      □
      □
      □
      □
      □
      □
      □
      □
    □□□
  □□□□
□□□□□
□□□□□□□
Errate folgendes Wort:
W _ _ _ e _ _ _
Welchen Buchstaben möchtest du?
PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman>
```

```
PROBLEMS          OUTPUT          DEBUG CONSOLE
```

PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman>

Hallo Hans, du bist drann:

```

      □□□□□□□□
        □
        □
        □
        □
        □
        □
        □
        □
        □
        □
        □
        □
        □
    □□□
    □□□□
  □□□□□
□□□□□□□

```

Errate folgendes Wort:

W a _ _ _ e _ _ _

Welchen Buchstaben möchtest du?

PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman>

```

PROBLEMS      OUTPUT      DEBUG CONSOLE      TER
PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman> py
Hallo Hans, du bist drann:

  □□□□□□□□
  □          □
    □        □
    □        □
    □        □
    □
    □
    □
    □
    □
    □
    □
    □
    □
    □
  □□□□
  □□□□
  □□□□□□
□□□□□□□□

Errate folgendes Wort:
W a _ _ e _ _ _
Welchen Buchstaben möchtest du?
PS: C:\Users\barba\Desktop\Hangman>

```

```
PROBLEMS      OUTPUT      DEBUG CONSOLE    TERM
```

```
Hallo Hans, du bist drann:
```

```

  □□□□□□□□□
    □        □
    □        □
    □        □
    □       □□
    □      □□
    □     □  □
    □    □   □
    □   □    □
    □  □     □
    □ □□□□
    □
    □
    □  □□
    □  □□
    □  □□
    □
  □□□
□□□□
□□□□□
□□□□□□
```

Errate folgendes Wort:
W a _ _ _ e _ _ _
Welchen Buchstaben möchtest du?
PS C:\Users\barba\Desktop\Hangman>

Zu Beginn soll das Programm abfragen, wie viele Spieler spielen wollen (es sollen zwischen zwei und fünf Spieler möglich sein)

Anschließend soll das Programm die Namen der einzelnen Spieler abfragen, damit die Spieler mit Namen angesprochen werden können, wenn Sie dran sind. Alle Spieler raten als ein Team und das Team spielt gegen den Computer.

Es soll in dem Programm eine Liste mit Wörtern geben (Die Liste mit Wörtern soll in einer Textdatei gespeichert werden) Aus dieser Liste soll per Zufallsgenerator ein Wort ausgewählt werden. Dieses Wort stellt dann das zu erratende Wort dar.

Zuerst versucht Spieler 1 einen Buchstaben zu raten, gibt es den Buchstaben in dem gesuchten Wort, darf Spieler 1 noch einmal raten, gibt es den Buchstaben nicht, erscheint ein Teil des Galgens (zuerst natürlich nur der halbe Berg) und der nächste Spieler ist dran.

Ist der Hangman vollständig, ohne dass das Wort erraten wurde, soll das Wort angezeigt werden und das Rateteam hat verloren. Wurde das Wort erraten, bevor der Hangman vollständig sichtbar ist, hat das Team gewonnen. Dem Team soll mitgeteilt werden, ob es gewonnen oder verloren hat. Dann soll das Rateteam gefragt werden, ob sie noch einmal spielen wollen.

Arbeitstakte:

Es soll eine Funktion „**eingabe_Spieler**“ geben. Diese Funktion ermöglicht, dass alle Spieler und Spielerinnen am Anfang ihre Namen eingeben. Diese Eingabe soll robust sein, es sollen keine Sonderzeichen, Zahlen oder Leerzeichen als Eingabe möglich sein, sondern nur Buchstaben.

Es soll eine Funktion „**hangman_zeichen**“ geben, welche je nach Anzahl der falschen Versuche entsprechend viele Anteile des Galgens darstellt. (Beim ersten falschen Versuch nur den halben Berg, beim zweiten den ganzen Berg, beim dritten den senkrechten Balken, beim vierten den Querbalken, beim fünften das Seil, beim sechsten den Kopf, beim siebten den Körper und beim achten die Beine)

Es soll eine Funktion „**wort_darstellen**“ geben. Diese Funktion soll die Striche und die bereits erratenen Buchstaben dargestellt werden.

Es soll eine Funktion „**wort_erzeugen**“ geben. Diese Funktion liest die Textdatei mit den Wörtern und wählt zufällig ein Wort aus.

Es soll eine Funktion „**buchstaben_raten**“ geben. Diese Funktion ermöglicht die Eingabe eines geratenen Buchstabens. Diese Eingabe soll robust sein, es sollen keine Sonderzeichen, Zahlen oder Leerzeichen als Eingabe möglich sein, sondern nur Buchstaben. Außerdem soll diese Methode den Spieler darauf hinweisen, wenn ein Buchstabe bereits einmal benutzt wurde.

Es soll auch möglich sein ein ganzes Wort, statt einem einzelnen Buchstaben einzugeben. In diesem Fall soll überprüft werden, ob das eingegebene Wort dem gesuchten Wort entspricht. Ist dies der Fall, hat der Spieler, die Spielerin gewonnen, ist das Wort falsch, zählt dies als Fehler und der Galgen wächst wieder ein Stück. Außerdem soll die Methode die Striche durch richtig geratene Buchstaben ersetzen.

Diese Funktionen sind als Vorschläge zu betrachten. Sie dürfen gerne zusätzliche Funktionen verwenden, oder Funktionen durch andere ersetzen, wenn Sie das als sinnvoll erachten.

Alle Eingaben müssen robust sein!