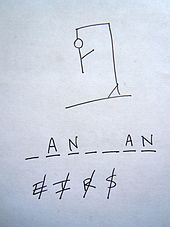
# Adam asmaca nasıl oynanır?

İki veya daha fazla oyuncu ile oynanabilen bir kâğıt kalem tahmin oyunudur. Bir oyuncu bir kelime, ifade ya da cümleyi sırayla harf veya rakam önererek tahmin etmeye çalışır. Oyuncunun her bilmediği harf veya rakam için ise darağacının bir parçası çizilir. Oyuncu tüm harfleri veya rakamları bilirse oyunu kazanır, bilemeyip darağacının çizimi tamamlanırsa kaybeder.



Gereksinimler:

1. Oyun için gerekli değişkenleri tanımlar ve aranacak kelime listesinin belirlenmesi
2. harf\_al(): Kullanıcıdan bir harf alan, alana kadar gerekirse hata veren ve quit yazılırsa programı kapatan fonksiyon
3. oyun\_dongusu(): Oyunun ana döngüsü, harf alır, tutarsa görünen karakterler listesi güncellenir, tutmazsa can azaltılır, ve bu can bitene kadar ya da kelime bilinene kadar devam eder...
4. harf\_kontrol():Gelen harfin seçilen kelimede nerelerde olduğunu bulur
5. skor\_tablosunu\_goster():Skor tablosunu gösterir
6. skor\_tablosunu\_guncelle(): Skor tablosunu son kullanıcının ismiyle ve skoruyla günceller
7. oyun\_sonucu(): Oyun bittiğinde kazanıp kazanamadığımızı ekrana yazar.
8. dosyay\_kontrol\_et\_yoksa\_olustur(): Ayar dosyası var mı kontrol eder, varsa sağlam mı diye bakar, bozuk ya da olmayan durum için dosyayı ön tanımlı değerlerle oluşturur
9. ayar\_oku(): Ayarlar dosyasını okur
10. ayar\_yaz(): Ayarlar dosyasına gönderilen veriyi yazar
11. kullanici\_adini\_guncelle(): Kullanıcıdan isim alıp ayarlara yazdırmaya gönderir
12. kullanici\_kontrol(): Bir önce giriş yapan kullanıcı ismini gösterip kullanıcıya bu siz misiniz diye sorar
13. main(): Programın ana döngüsü, oyunun çalışmasından yükümlü

Kaynak: <https://oktayuyar.github.io/pages/python/python_adamasmaca.html>