Inhaltsverzeichnis

[Idee 3](#_Toc136527498)

[Diagramme 3](#_Toc136527499)

[Ablauf 3](#_Toc136527500)

[Funktion 3](#_Toc136527501)

[Testfälle 3](#_Toc136527502)

# Idee

Wir alle kennen das Kindheitsspiel «Hangman». Mit unserem Projekt kann man das Spiel schliesslich jetzt auch in der Konsole spielen. Der Spieler wird über ein Wort befragt, wo er mit Buchstaben erraten muss. Der Spieler hat eine limitierte Anzahl Versuchen. Wenn der Spieler keine Versuche mehr hat, wird der Hangman vollständig gezeichnet, dass gleiche gilt, wenn der Spieler seine Vermutungen falsch liegen, dann ergibt sich ein Teil des Hangmannes. Die Applikation loggt das Wort, das Spiel Resultat und ein Bild vom erhaltenen Hangman.

# Diagramme

## Ablauf

Ein Bild, das Text, Diagramm, Screenshot, Natur enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Funktion

Ein Bild, das Text, Diagramm, Screenshot, Entwurf enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

# Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Beschreibung** | **Erwartetes Resultat** | **Resultat** |
| 1 | Es ist möglich, das Spiel zu Gewinnen. | Ein prompt welches angibt, dass man gewonnen hat und fragt, ob man weiterspielen möchte, mit der Option das Spiel zu beenden |  |
| 2 | Es ist möglich zu Verlieren. | Das Skript gibt aus, wie |  |
| 3 | Einzelne Buchstaben können eingegeben und geprüft werden. |  |  |
| 4 | Ganze Wörter können eingegeben und geprüft werden. |  |  |
| 5 | Die Länge vom Wort wird in Strichen angezeigt. |  |  |
| 6 | Einzelne und doppelte erratene Buchstaben werde über den Strichen anzeigen. |  |  |
| 7 | Der Hangman wird gezeichnet. |  |  |
| 8 | Die Resultate werden einer Datei gespeichert. |  |  |
| 9 | Die Winstreak wird anzeigt. |  |  |
| 10 | Der Usernamen kann eingegeben werden. |  |  |
| 11 | Es werden bei jedem Durchgang zufällige Wörter benutzt. |  |  |
| 12 | Die Eingabe von Zahlen wird verboten |  |  |