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, dass der Spieler verloren hat. |  |
| 3 | Einzelne Buchstaben können eingegeben und geprüft werden. | Das Programm nimmt die Eingebenebuchstaben an und vergleicht die mit dem Wort, wo zu erraten ist. |  |
| 4 | Ganze Wörter können eingegeben und geprüft werden. | Das Programm nimmt das angegebene Wort an und vergleicht die mit dem Wort, wo zu erraten ist. |  |
| 5 | Die Länge vom Wort wird in Strichen angezeigt. | Das Wort wird in der Konsole mit \_ angegeben, welches auf Anzahl Buchstaben angibt. Es zeigt zudem auch, welche Buchstaben erraten worden sind und auch, wo sie sich im Wort befinden |  |
| 7 | Der Hangman wird gezeichnet. | Eine Ascii Zeichnung des Handmans wird angezeigt, je nachdem wieviel Leben der Benutzer hat. |  |
| 8 | Die Resultate werden einer Datei gespeichert. | Es wird eine Datei geloggt, wieviel Leben der Spieler brauchte |  |
| 9 | Die Winstreak wird anzeigt. | Am Schluss des Spiel, wird die Anzahl der Gewinne angezeigt, sprich die erratene Wörter. |  |
| 10 | Der Usernamen kann eingegeben werden. | Am Anfang wird der Username nachgefragt, und im Rest der Applikation benutzt. |  |
| 11 | Es werden bei jedem Durchgang zufällige Wörter benutzt. | Jedes Wort bei einem weiteren Durchgang ist anders. |  |
| 12 | Die Eingabe von Zahlen wird verboten | Der User wird neu Geprompted, wenn er eine Zahl eingibt(0-9) Regex. |  |
|  |  |  |  |