Fejlesztői dokumentáció

**Projekt áttekintése**

Ez a program egy **konzolos akasztófa játék** C# nyelven, alapvetően a következő komponensekkel:

* Szavak tárolása egy string[] tömbben
* Véletlenszerű szó kiválasztása
* Hibaszám nyilvántartása
* Kitalált betűk kezelésére char[]
* Játék ciklus do...while szerkezettel

**Főbb változók**

* string[] szavak → az előre definiált szavak listája
* string szo → a kiválasztott szó
* string szo2 → a szó másolata, amelyet \*-okkal módosítunk a már kitalált betűknél
* char[] kitalalt → a kitalált betűket tartalmazó tömb (\_ jelzi a hiányzó betűket)
* int kitalatszo → számláló, hány betű lett helyesen megtalálva
* int hiba → a fennmaradó hibák száma (alapértelmezés: 10)
* bool kilepo → a játék futásának vezérlése

**Főbb függvények**

**Main()**

* Inicializálja a szavakat, változókat
* Beállítja a kezdő állapotot (\_ kitöltés)
* Fut egy **játékciklust**:
  + Kiírja az állapotot
  + Bekéri a felhasználó tippjét
  + Meghívja az Eltalatad() metódust, ha a betű szerepel a szóban
  + Ha nem, csökkenti a hibaszámot
  + Ellenőrzi, hogy a játék véget ért-e (szó kitalálva / hibaszám lejárt)