# Oppgave: Lag din egen versjon av "Hangman" spillet!

|  |
| --- |
| **Bakgrunn**:  Hangman er et klassisk ordgjettingsspill hvor en spiller tenker på et ord, og den andre prøver å gjette det ved å foreslå bokstaver innenfor et visst antall forsøk. |

**Mål:**

Målet ditt er å lage en enkel versjon av Hangman i Python. Spillet bør ha følgende funksjonalitet:

1. Velg et ord som skal gjettes. For enkelhets skyld kan dette være hardkodet i begynnelsen (f.eks. ordet = "elefant").
2. Vis spilleren en streng med understreking for hver bokstav i ordet som skal gjettes (f.eks. \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ for "elefant").
3. La spilleren gjette en bokstav av gangen.
4. Oppdater den viste strengen med den gjettete bokstaven hvis den er i ordet   
   (f.eks. e \_ e \_ \_ \_ \_ hvis spilleren gjetter "e").
5. Spilleren har et begrenset antall forsøk (f.eks. 6) for å unngå å "henge" mannen.
6. Vis en enkel melding etter hver gjetning – enten oppmuntrende spilleren hvis gjetningen var korrekt, eller informer om at gjetningen var feil.
7. Spillet slutter enten når spilleren har gjettet ordet eller når de har brukt opp alle forsøkene. Vis en passende melding i begge tilfeller.

**Krav:**

1. Programmet skal benytte variabler for å lagre informasjon om det valgte ordet, antall gjetninger igjen, og den nåværende viste strengen.
2. Bruk valg-setninger (if, elif, else) for å bestemme hva som skal skje etter hver gjetning.
3. Bruk en løkke for å la spilleren gjette flere ganger.
4. Definer funksjoner for å organisere koden din, for eksempel en funksjon for å sjekke om en bokstav er i ordet, en annen for å oppdatere den viste strengen, osv.

**Ekstra utfordring:**

Når du føler deg komfortabel med grunnspillet, prøv følgende tillegg:

1. Lag en funksjon som viser en enkel tegning av hangman basert på antall feilaktige gjetninger.
2. Utvid spillet med en liste av ord, og velg et tilfeldig ord hver gang spillet starter. (Dette kan kreve litt kunnskap om lister, så vær forberedt på å undersøke dette litt!)