

7-1) كيف تقسم مشكل معقد وتحوله الى flow chart

- كيف تلعب هذه اللعبة
- فكر كيف تقوم ببناء هذه اللعبة حاول رسم flow chart خاص بك

7-2) المرحلة 1.

- اختار كلمة عشوائيا من قائمة كلمات وضعها في متغير chosen_word
- اطلب من المستخدم ان يخمن حرفا وضعه في متغير guess واجعله lower case
- تحقق اذا كان تخمين المستخدم واحد من حروف الكلمة المختارة

7-3) المرحلة 2.

- اصنع قائمة جديدة اسمها display من اجل كل حرف في الكلمة المختارة ضع "_" في display
- اذا كان تخمين المستخدم صحيح ضع مكان ال _ ذلك الحرف في كل موضع له داخل ال display
- اظهر display للمستخدم واذا كان التخمين صحيح يجب رؤية الحرف داخل display بدل _

7-4) المرحلة 3.

- استعمل while loop لتجعل المستخدم يخمن ثانية الحلقة تنتهي في حالة تخمين جميع الحروف بمعنى لا يوجد _ في display

7-5) المرحلة 4.

- ضع متغير اسمه lives = 6 لمعرفة عدد الحيات المتبقية للمستخدم
- اذا كان التخمين ليس في الكلمة المختارة انقص lives بواحد واذا اصبحت 0 lives انهي اللعبة لان المستخدم خسر
- اطبع ال ASCII ART الخاص ب stages على حسب عدد ال lives المتبقية للمستخدم

7-6) المرحلة 5.

- اجعل قائمة الكلمات في ملف وحدها
- اطبع شعار لعبة hangman من ملف وحدها ايضا و stages
- اذا ادخل المستخدم حرف ادخله من قبل اخبره بذلك
- اذا ادخل المستخدم حرف ليس في الكلمة المختارة اخبره بذلك ايضا