

vježba 6

Napišite igru "vješala" implementirajući Model-View-Controller pattern. Riječi koje se pogađaju mogu biti imena filmova dana u datoteci `movie.txt`, gdje se film odabire slučajnim odabirom.

1. Klasa HangmanModel opisuje rečenicu koju treba pogoditi, trenutno stanje rečenice koju gradimo, slova koja su pogođena i slično.
2. Klasa HangmanView opisuje prikaz vješala, prikaz trenutnog stanja rečenice koja se gradi i prikaz pogođenih/promašenih slova.
3. Klasa HangmanController omogućuje i verificira unos, updatea prikaz, modificira model.

Odvojite implementaciju i sučelje klasa u različite datoteke. Za ispis vješala možete koristiti ovakvu sliku: