

Групове завдання 7

Слова у рядку розділяються одним або декількома пропусками. Скласти програму, яка обчислює кількість слів у рядку та знаходить n-те слово рядка (списки не використовувати).

Використати цю програму для створення гри у відгадування слова.

Гра полягає у наступному:

1. Грають комп'ютер та гравець.
2. Комп'ютер випадковим чином вибирає з довгого рядка слово.
3. Комп'ютер пропонує гравцю відгадати слово за задану максимальну кількість кроків m .
4. На кожному кроці гри комп'ютер показує слово, де усі невідгадані літери, замінюються зірочками (*).
Окрім цього, комп'ютер показує, скільки кроків залишилось до кінця гри, та кількість набраних гравцем балів.
5. Гравець на кожному кроці гри може вибрати введення літери або слова та ввести з клавіатури літеру або слово.
 - a. Якщо гравець вводить літеру
 - i. Якщо літери немає у слові, комп'ютер переходить до наступного кроку гри
 - ii. Якщо літера є у слові, комп'ютер у позиціях, слова, де знаходиться дана літера, показує замість зірочки цю літеру. Гравцю нараховується по 10 балів за кожне входження до слова відгаданої літери. Якщо усі літери у слові відгадані, гравець виграє.
 - b. Якщо гравець вводить слово
 - i. якщо це слово дорівнює заданому, то гравець виграє, та отримує по 10 балів за кожен невідгаданий літеру. Якщо ж у слові залишалось більше 2 невідгаданих літер, бали гравця подвоюються.
 - ii. Якщо це слово не дорівнює заданому, гравець програє
6. Якщо за m кроків гравець не відгадав слово, - він програє.
7. Якщо гравець виграв, комп'ютер має привітати його та показати кількість набраних балів.

Випадковий вибір номера слова реалізувати за допомогою бібліотеки `random`

Для використання `random` треба на початку програми написати

```
import random
```

<code>random.randrange(start, stop)</code>	Повертає псевдовипадкове ціле число у діапазоні від <code>start</code> до <code>stop-1</code>
--	---