# Руководство пользователя для игры «Поле чудес»

## Введение

«Поле чудес» — это текстовая игра, в которой участвуют 3 игрока. Их цель — угадать загаданное слово, постепенно открывая его буквы. Игра включает элементы случайности благодаря вращению барабана, который определяет количество очков за угаданную букву или специальные сектора. Эта игра реализована на языке C++.

## Подготовка к запуску

### Требования к системе

* Установленная операционная система Windows (для корректной работы функций ввода/вывода).
* Наличие компилятора, поддерживающего C++ (например, GCC или Microsoft Visual Studio).
* Файл words.txt, содержащий слова и их описания, должен быть в одной папке с исполняемым файлом программы.
* Каждое слово и его описание должны располагаться на отдельных строках в файле.

### Компиляция и запуск

1. Скомпилируйте код с помощью компилятора C++:
2. Убедитесь, что файл words.txt находится в той же папке, что и исполняемый файл.
3. Запустите программу:

## Правила игры

1. В игре участвуют три игрока. Они ходят по очереди.
2. Игрок, чей ход, вращает барабан:
   * Если выпадает число, оно указывает количество очков за каждую угаданную букву.
   * Сектор «+» позволяет открыть любую букву в слове.
   * Сектор «0» передаёт ход следующему игроку.
3. После вращения барабана игрок может:
   * Угадать букву: если буква присутствует в слове, она открывается, а игрок получает очки.
   * Если буквы нет, ход переходит к следующему игроку.
4. Игра продолжается до тех пор, пока всё слово не будет угадано.
5. Побеждает игрок, набравший больше всего очков.

## Ход игры

### Основной процесс

1. При старте игры программа случайным образом выбирает слово из файла words.txt и его описание.
2. Загаданное слово отображается в виде строки из символов «\*».
3. Игроки по очереди вращают барабан и вводят буквы, следуя правилам выше.
4. После каждого хода отображается текущее состояние слова и баланс игроков.

### Специальные ситуации

* Если выпал сектор «+», игрок может указать любую позицию буквы, которую хочет открыть.
* Если выпал сектор «0», ход передаётся следующему игроку без дополнительных действий.

## Управление

### Ввод буквы

* Программа запросит ввод буквы после вращения барабана. Введите букву на клавиатуре и нажмите Enter.
* Буква должна быть кириллической (русской).

### Выбор позиции буквы

* Если игроку выпал сектор «+», программа запросит номер позиции буквы в слове. Введите число от 1 до длины слова и нажмите Enter.

## Пример игры

1. Загаданное слово: «Витим» (отображается как «\*\*\*\*\*»).
2. Описание: «Река в Сибири».
3. Игрок 1 вращает барабан и получает 100 очков. Вводит букву «И»:
   * Результат: «**И**».
   * Баланс игрока 1: 200 очков (100 за каждую букву).
4. Игрок 2 вращает барабан, выпадает «0», ход переходит к игроку 3.
5. Игрок 3 вращает барабан, вводит букву «Т»:
   * Результат: «\*ИТ\*\*».
   * Баланс игрока 3: 300 очков.
6. Игра продолжается, пока слово полностью не откроется.
7. Победитель определяется по наибольшему количеству очков.

## Возможные ошибки и их решения

### Программа не видит файл words.txt

* Убедитесь, что файл находится в той же папке, что и исполняемый файл.
* Проверьте, что файл содержит пары строк — слово и его описание.

### Ввод буквы не работает

* Проверьте, что вы вводите русскую букву.
* Убедитесь, что ваша система поддерживает кириллический ввод.

## Завершение игры

После завершения игры программа выведет сообщение с именем победителя, угаданным словом и итоговыми очками каждого игрока. Нажмите любую клавишу для завершения работы программы.

## Дополнительные возможности

### Расширение словаря

Для добавления новых слов и описаний просто допишите их в файл words.txt, соблюдая формат: каждая пара — слово и описание — должна быть на отдельных строках.

Пример:

Волга

Река в России

Кремль

Достопримечательность Москвы