

## Funzioni Impiccato js sviluppate da Esposito,Falli,Gallicchio:

### 1. getRandomColor()

- Descrizione:
  - Genera e restituisce un colore casuale in formato esadecimale (es. #3F7CBA), utile per aggiungere una varietà visiva allo sfondo della pagina.
- Parametri di Input:
  - Nessun parametro.
- Valore di Ritorno:
  - Colore casuale in formato esadecimale.

### 2. rest()

- Descrizione:
  - Ricarica la pagina, consentendo all'utente di iniziare un nuovo gioco.
- Parametri di Input:
  - Nessun parametro.
- Valore di Ritorno:
  - Nessun valore di ritorno.

### 3. retIndice()

- Descrizione:
  - Restituisce un numero intero casuale, che viene utilizzato per selezionare casualmente una parola dal vettore delle parole.
- Parametri di Input:
  - Nessun parametro.
- Valore di Ritorno:
  - Indice casuale per accedere al vettore delle parole.

### 4. creaCampiCasuali()

- Descrizione:
  - Dinamicamente, genera campi di input corrispondenti a ciascuna lettera della parola segreta. Formatta l'input in modo che la prima e l'ultima lettera siano in maiuscolo, fornendo all'utente suggerimenti visivi.
- Parametri di Input:

- Nessun parametro.
- Valore di Ritorno:
  - Nessun valore di ritorno.

## 5. `nascondiOminoImpiccato()`

- Descrizione:
  - Nasconde l'illustrazione dell'impiccato, fornendo all'utente un'esperienza visiva più dinamica mentre gioca.
- Parametri di Input:
  - Nessun parametro.
- Valore di Ritorno:
  - Nessun valore di ritorno.

## 6. `visualizzaStatoGioco()`

- Descrizione:
  - Aggiorna l'interfaccia del gioco mostrando il punteggio, i tentativi rimasti e l'illustrazione dell'impiccato. Migliora l'esperienza utente fornendo feedback visivi in tempo reale sullo stato del gioco.
- Parametri di Input:
  - Nessun parametro.
- Valore di Ritorno:
  - Nessun valore di ritorno.

## 7. `controllaLettere()`

- Descrizione:
  - Controlla le lettere inserite dall'utente, aggiorna il punteggio e la visualizzazione delle lettere corrette. Gestisce anche il feedback visivo colorando le celle in base alla correttezza delle lettere inserite.
- Parametri di Input:
  - Nessun parametro.
- Valore di Ritorno:
  - Nessun valore di ritorno.

## 8. `tenRimasti(lettera)`

- Descrizione:
  - Aggiorna il numero di tentativi rimasti. Se chiamata dopo il tentativo di inserire una lettera, decrementa il numero di tentativi.
- Parametri di Input:

- `lettera` (boolean): Indica se la funzione è chiamata dopo il tentativo di inserire una lettera.
- Valore di Ritorno:
  - Numero di tentativi rimasti.

## 9. `Continua()`

- Descrizione:
  - Decolora le celle input, mostrando le lettere maiuscole in modo che l'utente possa visualizzare le lettere corrette.
- Parametri di Input:
  - Nessun parametro.
- Valore di Ritorno:
  - Nessun valore di ritorno.

## 10. `controllaParola()`

- Descrizione:
  - Controlla se la parola inserita dall'utente è corretta, aggiorna il punteggio e fornisce feedback visivo. Gestisce anche i casi in cui la parola inserita è errata.
- Parametri di Input:
  - Nessun parametro.
- Valore di Ritorno:
  - Nessun valore di ritorno.

## 11. `mostraRisultato()`

- Descrizione:
  - Mostra il risultato del gioco, fornendo feedback sul punteggio, sui tentativi rimasti e sul significato della parola segreta. Nasconde il resto dell'interfaccia di gioco per concentrarsi sul messaggio del risultato.
- Parametri di Input:
  - Nessun parametro.
- Valore di Ritorno:
  - Nessun valore di ritorno.