# Auftrag Projekt Hangman

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Richtzeit: 480‘ |  | Sozialform: Kontrolle mit Lösungscode |  |

## Ziele

## In einer kurzen Zeit wird ein Softwarprojekt erstellt.

## Es entsteht ein Produkt aus Pythoncode

## Du bist Stolz auf deine Arbeit

## Einleitung

In den letzten Monaten hast du die Programmiersprache Python kennen gelernt. Du kannst das angeeignete Wissen nun in einem Projekt umsetzen. Projekt Hangman. Dabei wirst du durch einige Vorarbeiten und ein Tutorial unterstützt.

## Hangman nach Anleitung

Betrachte das folgende Flussdiagramm:



Erstelle dazu das entsprechende NassiShneiderman-Diagramm im Structorizer.

Öffne die Datei hangman.py

Hier wurde schon sehr viel vorbereitet. Aus den Kommentaren kannst du entnehmen, was noch fehlt. Programmiere diese Teile nun selbständig und teste, ob der Code funktioniert.

### GIT-Einsatz

Das Projekt soll sauber auf einer Versionskontrolle abgelegt werden. Zur Vollständigen Erfüllung des Projektes, muss dein Projekt auf GitHub liegen. Es wird erwartet, dass du mindestens jeden Mittag und Abend 1 Commit machst (du darfst auch gerne mehr).

### Erweiterungen

* Es wäre auch möglich, dass die Worte nicht direkt im Code stehen müssten, sondern in einem Textfile, welches zu Beginn eingelesen wird.
* Der Galgen wird momentan per ASCII-Grafik gezeichnet. Geht dies nicht auch per Turtle?
* Könnten auch zwei Spieler gleichzeitig spielen?
* Benutzereingaben validieren
* Menü implementieren
* Login mit Benutzer
* Schwierigkeitsgrade
* Mehrere aufeinanderfolgende Level
* Zeitlimit einfügen
* GUI mit tkinter
* Eigene Wörter hinzufügen (mit Textfile)

Präsentiere Deine Lösung dem Team Coach