

# Fejlesztői dokumentáció

*Sértő Anna – RL114D*

Akasztófa játék az órán tanult kifejezésekkel.

## Megoldás

Fontos listák, változók és függvények

## Importált csomagok

*random*

*string* → *ascii\_uppercase*

*tkinter* → \*

*tkinter* → *messagebox*

## Listák

[string] *word\_list*: a kitalálendő szavakat tartalmazza

[string] *hangman*: a *string*-ből összeállított akasztófa szakaszait tartalmazza

## Változók

[string] *text\_color*: a megjelenő program szövegszínét itt tároljuk

[string] *random\_word*: a *word\_list*-ből kiválasztott véletlenszerű szó

[string] *word\_with\_spaces*: *random\_word* karakterei között szóközök vannak

[integer] *number\_of\_wrong\_guesses*: sikertelen tippeket

[integer] *won*: nyert körök

[integer] *lost*: elvesztett körök

[list] *word*: a kitalálendő szó karaktereit tárolja

[list] *guessed*: *guess\_word*-nek a *char* tömbje

[label] *hangman\_Label*: maga az akasztófa tartója

[label] *guess\_word*: kitalálendő szó

## Függvények

*new\_game*: új játékot kezd

*guess*: a játékmenetért felel, ellenőrzi, hogy a kitalálendő szó karakterei megegyeznek-e a felhasználó által beütött karakterekkel.

## Algoritmusok

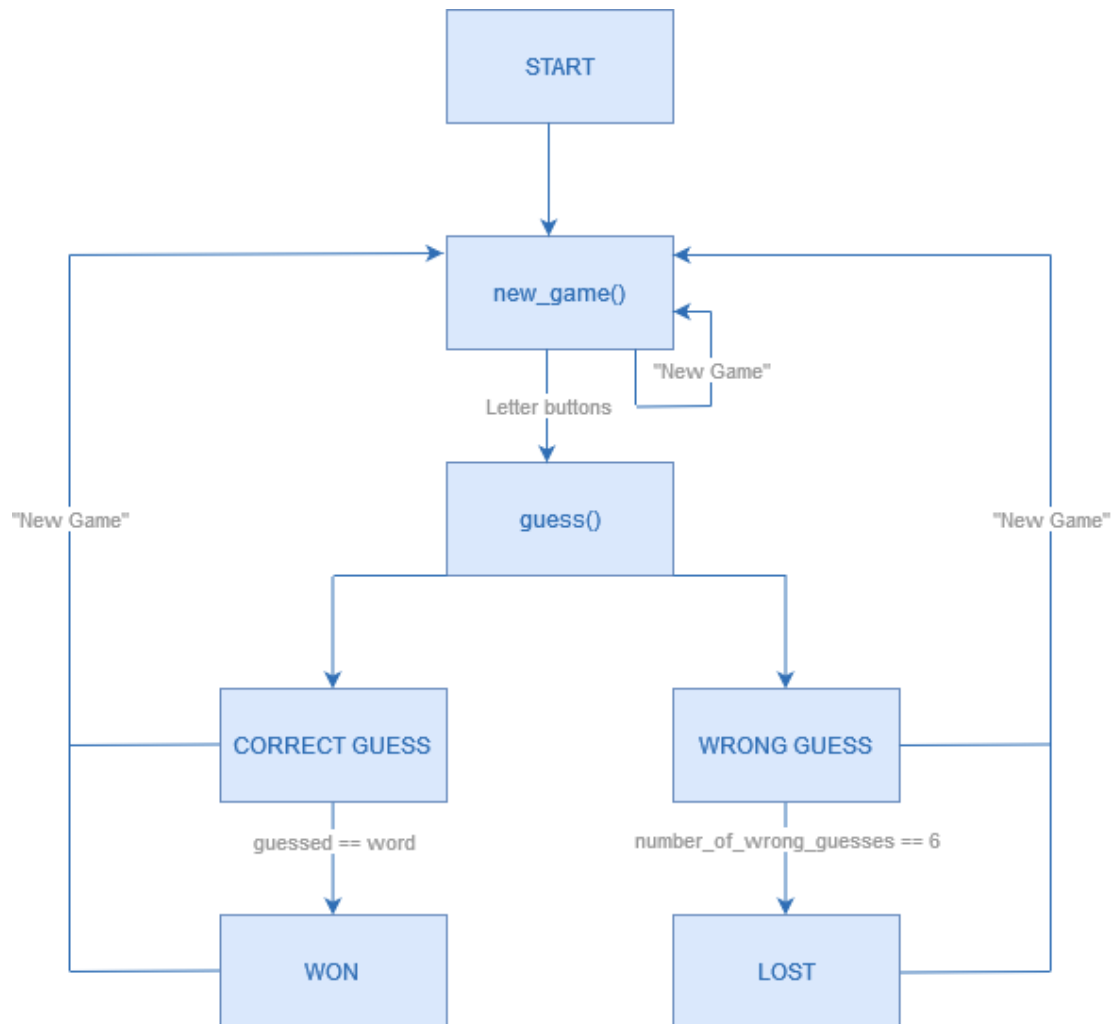
Itt ellenőzi, hogy a beütött betű megegyezik-e a kitalálendő szó bármely karakterével.

```
for c in range(len(word)):
    if word[c] == char:
        guessed[c] = char
    guess_word.set("".join(guessed))
```

Az *ascii\_uppercase*-en végigfutva létrehoz gombokat az angol ábécé betűinek.

```
for char in ascii_uppercase:
    Button(root, text=char, command=lambda char=char: guess(char),
           fg=text_color, font=('Verdena 18'), width=4).grid(row=1 + n // 9, column=n % 9)
    n += 1
```

## Program működése



## Fejlesztési lehetőségek

Jelenítse meg a már megtippelt betűket.