Schritt 4 von 6  
**Wort und geratene Buchstaben anzeigen**

Bisher hast du die Buchstabeneingabe in deiner Konsole getestet. Jetzt ist es an der Zeit, diese Buchstaben auf dem Bildschirm anzuzeigen! Du beginnst mit der Erstellung einer Funktion zur Anzeige der geratenen Buchstaben.

Dann erstellst du eine weitere Funktion, um das Wort im Fortschritt zu aktualisieren, wenn der Spieler richtig rät. Diese Funktion verwendet zwei neue Methoden: split() und join(). Du verwendest die Methode split(), um die Zeichenkette (d. h. die Buchstaben, die der Spieler eingibt) zu teilen, so dass sie als Array zurückgegeben werden kann. Du verwendest auch die Methode join(), um alle Array-Elemente zu einer Zeichenkette zusammenzufügen. Da dies neue Methoden für dich sind, teilen wir dir den besten Zeitpunkt für ihre Verwendung in deinem Code mit!

Schließlich erstellst du eine Funktion, um zu prüfen, ob der Spieler das Wort erfolgreich erraten und das Spiel gewonnen hat!

Die Buchstaben, die der Spieler rät, werden nun auf dem Bildschirm angezeigt und nicht nur in der Konsole!

**Was zu tun ist:**

**Erstelle eine Funktion zum Anzeigen der geratenen Buchstaben**

1. Erstelle eine Funktion und gib ihr einen Namen, um die Seite mit den Buchstaben zu aktualisieren, die der Spieler rät (siehe Screenshot oben).

2. Leere das innerHTML der ungeordneten Liste, in der die geratenen Buchstaben des Spielers angezeigt werden.

3. Erstelle ein neues Listenelement für jeden Buchstaben in deinem Array guessedLetters (d. h. die globale Variable) und füge es der ungeordneten Liste hinzu.

4. Rufe die Funktion innerhalb der else-Anweisung der Funktion makeGuess auf, damit der Buchstabe angezeigt wird, wenn er noch nicht zuvor geraten wurde.

5. Teste es aus! Du solltest jeden eindeutigen geratenen Buchstaben auf dem Bildschirm sehen, wenn du auf den Button "Rate" klickst.

**Erstelle eine Funktion zur Aktualisierung des Wortes im Fortschritt**

1. Erstelle eine Funktion und gib ihr einen Namen, um das Wort im Fortschritt zu aktualisieren, die das Array guessedLetters als Parameter akzeptiert. Diese Funktion ersetzt die Kreissymbole durch die richtigen geratenen Buchstaben.

2. Erstelle eine Variable namens wordUpper, um die Variable word in Großbuchstaben zu ändern. Erstelle in der folgenden Zeile eine Variable, um die Wortzeichenkette in ein Array aufzuteilen, damit der Buchstabe im Array guessedLetters erscheinen kann: const wordArray = wordUpper.split("");. Gib dann wordArray aus, um zu sehen, was dies bewirkt!

3. Prüfe, ob das wordArray Buchstaben aus dem Array guessedLetters enthält. Wenn es Buchstaben enthält, aktualisiere das Kreissymbol mit dem richtigen Buchstaben. Hinweis: Du solltest ein neues Array mit den aktualisierten Zeichen erstellen und dann join() verwenden, um den leeren Absatz zu aktualisieren, in dem das Wort im Fortschritt angezeigt wird.

4. Rufe deine neue glänzende Funktion am Ende der else-Anweisung innerhalb der Funktion makeGuess auf und übergebe ihr guessedLetters als Argument.

5. Probiere es aus! Versuche, ein paar der richtigen Buchstaben aus deinem Testwort "Magnolie" zu erraten. Du solltest die Buchstaben anstelle des Kreissymbols (●) sehen.

**Erstelle eine Funktion, um zu prüfen, ob der Spieler gewonnen hat**

1. Erstelle eine Funktion und gib ihr einen Namen, um zu prüfen, ob der Spieler das Wort erfolgreich erraten und das Spiel gewonnen hat. Beginne mit der Überprüfung, ob ihr Wort im Fortschritt mit dem Wort übereinstimmt, das sie erraten sollen.

2. Wenn der Spieler gewonnen hat, füge dem leeren Absatz, in dem Nachrichten erscheinen, wenn sie den Buchstaben erraten, die Klasse "win" hinzu. Aktualisiere außerdem den Inhalt des Absatzes auf: <p class="highlight">Du hast das Wort richtig erraten! Herzlichen Glückwunsch!</p>.

3. Rufe am Ende der Funktion, die das Wort im Fortschritt aktualisiert, diese Funktion auf, um zu prüfen, ob der Spieler gewonnen hat.

4. Spiele das Spiel, um sicherzustellen, dass die geratenen Buchstaben auf dem Bildschirm angezeigt werden. Wenn alle korrigierten Buchstaben erraten sind, solltest du die Glückwunschmeldung sehen.

5. Füge in der Befehlszeile deine Änderungen hinzu und committe sie. Pushe die Änderungen zu GitHub. Kopiere den Link zu deinem Repo und reiche ihn unten ein. Ausgezeichnete Arbeit, Skillcrusher!

Challenge-Lösung (<https://github.com/skillcrush/guess-the-word/tree/v03>)