Име: Георги Пенчовски

Предмет: Програмиране с Java, част 1 e-mail: fostins@abv.bg

GitHub: <https://github.com/georgipenchovski/HangmanGame>

Бесеница

1. Условие- Трябва да се познае името на населено място в България. Потребителят въвежда буква от конзолата и се проверява дали присъства в името на буквата. Ако да – на съответното празно място (или празни места, ако присъства повече от веднъж) трябва да се отпечатва отгатнатата буква, ако не – част от тялото на човечето трябва да се начертае. Играта приключва, когато цялото човече е начертано или думата е позната. Играта да работи с речник, съставен от имената на населените места в България.

2. Въведение- Приложението е реализирано на платформата Java.

3. Теория- Играта е много лесна и трябва да се играе от двама (минимум) или в този случай компютъра замества играчът, който си намисля думата. Другия играч трябва да я познае, като изброява думи. За всяка дума има еднакъв брой грешки преди играта да приключи.

4. Използвани технологии

5. Инсталация и настройки- Трябва да имате инсталирана Java на компютъра си, която може да изтеглите от тук: <https://java.com/en/download/> , и IntelliJ, който е достъпен от следния линк: .За да заредите проекта е нужно предварително да свалите всичките папки.

6. Кратко ръководство на потребителя-

7. Примерни данни- Въвеждате на буква от конзолата. При неправилен код се изписва подходящо съобщение ("Въведете буква на кирилица!"). При правилен вход се прави проверка, дали буквата се съдържа в името на населеното място. Ако думата, която трябва да познаем е П\*\*\*\*\*\* (Пловдив), и се въведе символ „о“ на конзолата ще се отпечата П\*о\*\*\*\*. Ако предположим, че следващото ни предположение е „а“, това, което ще се отпечата, отново ще е П\*о\*\*\*\* (позволените ни опити намаляват с един). В края на играта ще се изведе съобщение "Ти победи!" или "GAME OVER" думата е Пловдив".

8. Описание на програмния код- Програмният код е в клас HangmanGame. Кодът е разделен в подходящо именувани методи. По-важни методи са:

public static boolean isCyrillic(char c) {  
 return Character.UnicodeBlock.*CYRILLIC*.equals(Character.UnicodeBlock.*of*(c));

(Проверява дали въведената буква или символ е на кирилица)

public static int enterLetter(String word, char[] enteredLetters)

(Проверява дали въведената буква е думата или не)

public static boolean printWord(String word, char[] enteredLetters)

(Обхожда избраната дума от масива и я запазва в друг масив със същата дължина и заменя всяка буква с "\*", ако има думата е от 2 имена попълва празното пространство м/у тях с " ")

9. Приноси на курсиста, ограничения и възможности за бъдещо разширение

Програмата е проста и лесна за употреба. Може да се разшири като още в началото да има въпрос с какво бихте желали да играете- популярни градове в Европа, столици или държави.

10. Използвани източници-

<https://codereview.stackexchange.com/questions/95426/very-simple-hangman-game>