Псевдокод игры «Словомеска»

В отдельной функции, программа перемешивает слово

Идёт перечисление полей

Задаётся константа количества слов и их список

Вызывается посев случайных чисел

Вступительное слово

Пока игрок не угадал слово и не ввёл “quit”

Требует ответа от пользователя

Если тот пользуется подсказкой – снимает очки

Если вводит неправильный ответ – говорит попробовать ещё раз

Если пользователь угадал слово – начисляет ему количество очков, равный длине слова.

Если пользователь использовал подсказку ранее, то снимает ему баллы

Благодарит за игру