

## Word Raider

1. צרו קובץ words.txt ובו רשימת מילים (לפחות 5)
2. קראו א הקובץ אל תוך python list
3. הגרילו אינדקס רנדומלי ושמרו את המילה שהוגרלה במשתנה.

בהתבסס על כללי המשחק, יש כמה חלקים חשובים של מידע על המשחק שאנו רוצים לעקוב אחריהם כדי לעדכן את השחקן:

- האותיות שלא במקומן בניחוש של השחקן
- האותיות השגויות בניחוש של השחקן
- המספר המרבי של סיבובים שנאפשר
- מספר הסיבובים שהשחקן ביצע כעת

אנו יכולים להגדיר משתנים שיחזיקו את כל נתוני המשחק הללו כדי לאפשר למידע להיות נגיש מאוחר יותר בתוך הקוד של המשחק עצמו. לאחר הגדרת משתני המשחק שלנו, נוכל להדפיס הודעת ברכה לשחקן ולספק לו כמה פרטי משחק.

4. הגדר את לולאת המשחק. החלט אם לולאת for או while היא הבחירה המתאימה ביותר למשחק זה.
5. קבע מה צריכה להיות הלולאה המותנית. זוהי הצהרה מותנית שיש לעמוד בה כדי לצאת מהלולאה.
6. בתוך לולאת המשחק, קבל קלט מהשחקן כדי שיוכל להקליד את הניחוש שלו. אחסן את תגובת הקלט למשתנה.
7. בכל קבלת קלט, בדוק את התנאים למטה. אם לפחות אחד מהתנאים הללו אינו מתקיים, עלינו להדפיס הודעת שגיאה לשחקן ולחזור לתחילת הלולאה כדי שהשחקן יוכל להזין מחדש את הניחוש שלו.
1. אורך הניחוש שהוזן הוא אורך המילה לניחוש
2. ערך הקלט מכיל רק אותיות אלפבטיות.
8. המר את הקלט לאותיות קטנות.
9. בתוך לולאת המשחק שלנו, עלינו לעבור על כל תו בניחוש כדי לבדוק אותה מול כל תו במילה לנחש. קבע באיזה סוג לולאה עלינו להשתמש.

### בדיקת הניחוש:

10. הגדר משתנה למעקב ולעדכון ערך האינדקס שישמש להתייחסות למיקום בניחוש של השחקן או במילה לניחוש. יש לאתחל את משתנה האינדקס לפני תחילת הלולאה.
11. עברו דרך כל דמות בניחוש של השחקן והשוו אותה לאות באותו אינדקס במילה לנחש. במיקום המדד הנוכחי:
  - אם האות בניחוש שווה לאות במילה לנחש, עלינו להדפיס את האות.
  - אם האות נמצאת במילה לנחש אך נמצאת במיקום שגוי, עלינו להוסיף את האות לרשימת הניחושים שלא במקום נכון ולהדפיס קו תחתון
  - אם האות כלל אינה במילה לנחש, עלינו להוסיף אותה לרשימת הניחושים השגויה ולהדפיס קו תחתון.

נרצה שהתווים המודפסים יופיעו זה לצד זה (ולא כל אות או קו תחתון בשורה נפרדת), תוכלו לשנות את ה `print()` כדי לוודא זאת.

12. וודאו שאין כפילות ברשימת הניחושים השגויים וברשימת הניחושים שלא במקום הנכון לפני כל הכנסת תו חדש לרשימות

13. אם השחקן ניחש תו במיקום הנכון והתו כבר נמצא ברשימת הניחושים שלא במקום הנכון, הוא מוסר מרשימה זו.

14. הצג לשחקן כfeedback את רשימת הניחושים השגויים ואת רשימת הניחושים שלא במקום הנכון.

15. כעת, כשהתור של השחקן הושלם, הגדל את המשתנה המייצג את מספר התורים שבוצעו.

#### בדיקת ניצחון או הפסד:

השלב האחרון של לולאת המשחק שלנו צריך להיות בדיקה אם השחקן ניצח או הפסיד במשחק. אם כן, זה אומר שהם ניחשו נכון את המילה או שהם הגיעו למספר המרבי של סיבובים המותר. אם אחד מהתנאים הללו מתקיים, עלינו לסיים את המשחק לאחר שהודיעו להם על הניצחון או ההפסד שלהם.

אם אף אחד מהתנאים האלה לא מתקיים, פירוש הדבר שהמשחק יכול להמשיך, ועלינו ליידע את השחקן כמה תורנות נותרו לו לפני שנעבור לאיטרציה הבאה של לולאת המשחק.

בהצלחה!