

# Start to Program: Python, Les 9

## Opdracht: Galgje

Het einddoel is een werkend programma van het spel Galgje.

Dit is een overkoepelende opdracht waar alle structuren die je gezien hebt aan bod komen.

Splits de opdracht op in kleinere deelopdrachten. Zo bewaar je het overzicht.

Het spel moet zeker volgende functionaliteit hebben:

- een lijst met 5 te raden woorden.
  - Uit deze lijst wordt een willekeurig woord gekozen.
  - Als het woord geraden is dan kan het niet opnieuw gekozen worden.
  - Alle woorden zijn in grote letters weergegeven.
- Alle letters van het woord worden vervangen door \_ (underscore).
- De gebruiker krijgt het aantal kansen te zien én een string met de underscores.
- De gebruiker kan dan een letter raden.
  - Er mag maar 1 letter tegelijk worden ingevoerd.
  - Er mogen geen cijfers worden ingevoerd.
  - Het maakt niet uit of het grote of kleine letters zijn. Vang dit op en forceer de invoer naar grote letters.
- Is de letter juist dan wordt de juiste underscore vervangen door de letter. Er verdwijnt geen kans.
- Is de letter fout dan vermindert het aantal kansen. Zolang er kansen zijn blijft het spel duren.
- Toon ook een lijst met de reeds geraden letters. Je mag kiezen of hier alleen de foute of zowel de goede als de foute letters in zitten.
- Als het woord geraden is toon een proficiat-tekst.
- Als het woord niet geraden is voor de kansen op zijn toon een jammer-tekst.
- Het volgende woord begint dan.
- Als alle woorden aan de beurt geweest zijn kan je tonen hoeveel er geraden zijn.
- Uitbreidingen mogen toegevoegd worden. Vraag of je het volgende woord start.