

3. HÁZI FELADAT

Akasztófa

Az akasztófa egy olyan játék, amelyben egy szót kell betűnként kitalálni. Feladatod egy ilyen akasztófa játékot lebonyolító kliens megvalósítása a következő feltételek szerint:

1. Kezdetben az oldalon csak egy **új kör** gomb látható, amelyre kattintva a játék véletlenszerűen választ egy kitalálandó szót. (Amely akár beégetett tömbből is származhat, de legyen értelmes példaszavakkal feltöltve a játék!)
2. A kör elején rajzolódjon ki az egyetlen sorból és H oszlopból álló kívül-belül szegélyezett táblázat (játéktér), ahol H a kisorsolt szó hossza! (Akik magyarul játszanak, néha külön szokták jelezni a többjegyű betűket, ezzel most nem kell foglalkozni!)
3. Amíg a kör folyamatban van, addig az 1. pontban említett gomb nem látható vagy nem csinál semmit!
4. Billentyűk lenyomásával legyen lehetőség a szó betűire tippelni, azonban az oldalon ne helyez el semmilyen bevitelre alkalmas vezérlőt! (Azt nem kell ellenőrizni, hogy tényleg betűt nyomott-e le a játékos... az ő baja, ha mást nyomkod, majd veszít!)
5. Amennyiben a játékos a shift billentyű lenyomása közben a táblázat cellájára kattint, a konzolra íródjon ki a cellába illő betű – akkor is, ha még nem találta ki, hogy mi kerülne oda! (Igen, most épp a csalás eszközt adjuk a játékos kezébe.)
6. Azon betűk listája, amelyre a körben már tippelt a játékos, a tippelés időrendi sorrendjében jelenjen meg valahol az oldalon!
7. Amennyiben a játékos olyan betűre tippel, amely szerepel a szóban, annak minden előfordulása jelenjen meg a táblázat megfelelő celláiban! (Ha másképpen nem megy, ehhez újra kigenerálhatod akár a teljes táblázatot.)
8. Legyen az oldalon egy **kapható pontszám** jelző is, amelynek értéke a kör elején 10, és minden alkalommal eggyel csökken, ha a játékos olyan betűre tippel, ami nem szerepel a szóban!
9. Amennyiben a játékos megfejtette a szót (minden betűje látható), akkor a kapható pontszám hozzáadódik az **elért pontszám** jelzőhöz, amelynek kezdeti értéke 0. Ilyenkor további tippeket a program nem fogad el feleslegesen. A játék a gombra kattintva új körrel folytatható, és az elért pontszám megmarad.
10. Ha a játékos nem találta ki a szót, de a kapható pontszáma elérte a 0-át, a játék véget ér! Ilyenkor nem lehet tovább tippelni és új kör indításakor az elért pontszáma is elveszik! (Mivel kiesett, és teljesen új játékot kezdünk.)

Beadás: egyetlen .zip EBR-be feltöltve → <http://webprogramozas.inf.elte.hu/ebr/public/index.php>

Határidő: szeptember 28-én 23:59-kor.

Részleges megoldásokat is érdemes beadni, ugyanis azokra is kapható törtpontszám a teljesített elvárások számával arányos mennyiségben!