

Projekt: Interaktiv Hangman-Game (Wort erraten durch Buchstabenräten)

Author: Ivana Tosheva Aleksoska

Technologien:

- Programmiersprache: Python
- Tools: GitHub, Thonny IDE

Aktueller Stand:

- Wortauswahl, Anzeige mit “__ _ _ _ _”, Buchstabenprüfung (guessed, guesses left)
- Nur Konsole im moment
- GUI - Nur Fenster, ohne grafik

Nächste Schritte:

- Wortlisten mit verschiedenen Kategorien
- Eingabevalidierung (nur einzelne Buchstaben erlaubt, keine Wiederholungen)
- Erfolgstatus anzeigen (Gewonnen/Verloren)
- GUI einfügen
- Tests und Dokumentation

Word: _ _ _ _ _
Guess a letter: a
Wrong guesses: 0/6
Word: _ a _ _ _ a _

