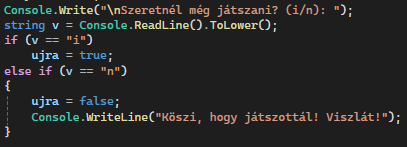
**Véletlenszerű szó kiválasztása** egy előre definiált szótárból.

* **Betűk találgatása**: a program jelzi, ha a betű szerepel a szóban.
* **Teljes szó kitalálása**: a játékos bármikor megpróbálhatja az egész szót tippelni.
* **Hibaszám követése**: a játékos legfeljebb 10 hibát véthet.
* **Újrajátszás lehetősége** a játék végén:
* 

A program egyetlen osztályban (Szokitalalo) található, és több metódusból áll.

* Beállítja a véletlenszám-generátort.
* Véletlenszerűen kiválaszt egy szót a listából.
* Meghívja a PlayGame metódust a játék lefolytatására.
* A játék végén megkérdezi a játékost, hogy szeretne-e újra játszani.
* **Tömb (**string[] Szavak**)**: előre definiált szavak listája.
* HashSet<char>: tárolja a helyesen és a hibásan tippelt betűket:



* **Egész szám (**int hibak**)**: a hibák számlálása.
* A kitalálandó szó aláhúzásokkal jelenik meg, a helyesen kitalált betűk pedig fokozatosan felfedődnek.  
  A hibás betűk külön listában láthatók.
* Paraméterként kapja a kiválasztott célszót.
* Tárolja a helyesen kitalált betűket és a hibás próbálkozásokat.
* Ismétlődő ciklusban:
  + Kiírja a szó aktuális állapotát (aláhúzásokkal és kitalált betűkkel).
  + Bekéri a felhasználó tippjét (egy betűt vagy egy egész szót).
  + Ellenőrzi, hogy a tipp helyes vagy hibás.
  + Csökkenti az életek számát, ha a felhasználó rosszat tippelt.
* Üres bemenet esetén figyelmezteti a felhasználót.
* Már kipróbált betű ismétlésekor szintén jelzi, hogy a betűt már használták.
* Csak az angol/latin betűket kezeli biztosan; az ékezetes betűk használata kiegészíthető.

A szókitaláló program egy jól áttekinthető, könnyen bővíthető C# konzolos játék.  
Fejlesztése közben gyakorolható a:

* **vezérlési szerkezetek** (ciklusok, elágazások),
* **adatstruktúrák** (tömb, halmazok),
* **felhasználói interakciók kezelése** (be- és kimenet).