**Övningar inför Hangman-projekt**

Du ska skapa ett hangmanspel men först ska vi öva oss lite på de olika delar som ingår.

Skapa ett nytt windowsprojekt och kalla det understandHangman

**Övning 1: Räkna bokstäver.**

När man ska gissa ett ord i Hangman kan det underlätta om man vet hur många bokstäver som finns i ordet.

Lägg in en **textBox**, en **knapp** och en **label**.

Skriv **Räkna** på knappen och döp knappen till **btnCount** dubbelklicka på knappen.

private void btnCount\_Click(object sender, EventArgs e)

{

//Texten I textboxen läggs i en string-variabel.

string **wordCount** = textBox1.Text;

textBox1.Clear();

//Vi tar längden på ordet och lägger det i en int-variabel.

int **NrOfLetters** = wordCount.Length;

//Vi omvandlar vår int (heltal) till string (text) och visar det i en label.

label1.Text = NrOfLetters.ToString();

}

* Först tar vi texten från textboxen och lägger i en ny string-variabel.
* Sedan kollar vi längden på ordet och lägger antalet i en ny int-variabel.
* Till sist skriver vi ut antalet bokstäver i vår label. För att kunna visa det i labeln måste vi omvandla vår int (heltal) till string (text);

Kör programmet och testa olika ord.

**Övning 2: Innehåller ordet en viss bokstav?**

Vi måste veta om den bokstav vi gissar på finns i det rätta ordet.

Dra in två knappar, två textboxar och en label. Döp ena knappen till **btnAddWord** och den andra till **btnGuessLetter**. Döp texboxen för rätta ordet för **txtRightWord** och den andra till **txtLetter**

Döp labeln till **lblContains**

Det ska se ut så här ungefär:

Finns bokstav i ord? JA

**Skriv in rätt ord**

**Gissa bokstav**

Lägg in denna rad ovanför koden för knapparna. Det gör varibeln till en s.k. global variabel som kompilatorn hittar i hela filen.

string rightWord = null;

Dubbelklicka på knappen **btnAddWord** och skriv in koden för ordet att gissa på:

private void btnAddWord\_Click(object sender, EventArgs e)

{

//Texten I textboxen läggs i en string-variabel.

rightWord = txtRightWord.Text;

txtRightWord.Clear(); //För att radera i textboxen.

}

Dubbelklicka på knappen **btnGuessLetter** och skriv in koden för ordet att gissa på:

private void btnGuessLetter\_Click(object sender, EventArgs e)

{

//Bokstaven i textboxen läggs i en variabel. Variabel är en char som används

//för att lagra en bokstav.

char guess = char.Parse(txtLetter.Text);

//Nu ska vi kolla om vår bokstav finns i ordet att gissa på.

if (rightWord.Contains(guess))

lblContains.Text = "Ja! ";

else

lblContains.Text = "Nej! ";

}

**Övning 3: Välja bild efter villkor**

**Lägg in en knapp och fem radioknappar**

Visa bild

Visa bild

Visa bild

Visa bild

Visa bild

Visa bild

**Knappen Visa bild**

if (radioButton1.Checked)

pictureBox1.Load("fel1.gif");

if (radioButton2.Checked)

pictureBox1.Load("fel2.gif");

if (radioButton3.Checked)

pictureBox1.Load("fel3.gif");

if (radioButton4.Checked)

pictureBox1.Load("fel4.gif");

if (radioButton5.Checked)

pictureBox1.Load("fel5.gif");