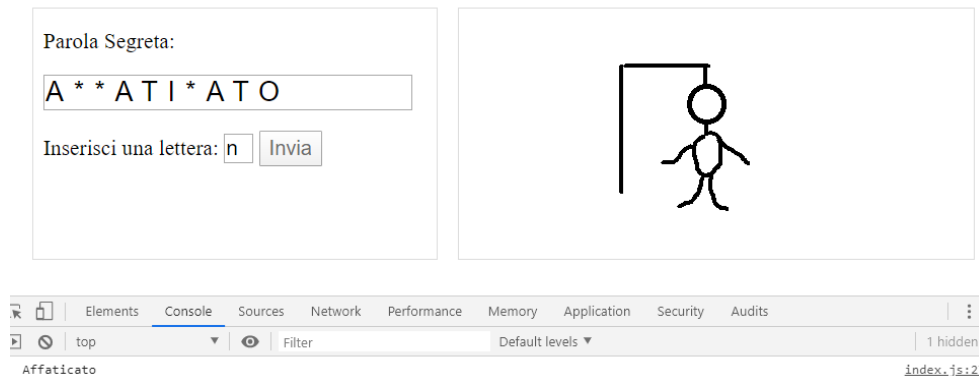


Esercizio 10 – Impiccato

Realizzare il seguente gioco dell'impiccato in cui, all'avvio, l'applicazione deve:

- generare una parola segreta casuale leggenda da un vettore di N elementi
- Visualizzare nel textbox txtParola un numero di asterischi pari alla lunghezza della parola generata

Gioco dell'impiccato



In corrispondenza dell'inserimento della singola lettera, convertirla automaticamente in maiuscolo

In corrispondenza del click sul pulsante INVIA l'applicazione deve controllare se la lettera inserita appartiene o meno alla parola segreta.

- In caso di risposta affermativa deve visualizzare la lettera nel textbox txtParola al posto del corrispondente asterisco.
- In caso di risposta negativa deve visualizzare la prima immagine dell'impiccato (la sola asta)
- Ad ogni errore l'immagine successiva dell'impiccato sostituisce l'immagine precedente

Se in 5 tentativi non indovina la parola, l'utente perde la partita: verrà visualizzato un messaggio "Hai perso" con disabilitazione del pulsante INVIA

Se invece l'utente indovina tutte le lettere verrà visualizzato un messaggio "Hai vinto" sempre con disabilitazione del pulsante INVIA