



colourbox.de

Umsetzung des Spiels ‚Hangman‘

Inhalt

Hintergrund	2
Eigenschaften des zu erstellenden Spiels	2
Wenn Sie mit der Aufgabe fertig sind	2
Beispiellauf.....	3
Wortliste.txt	4
Lösung	6

Hintergrund

"Hangman" ("Galgenmännchen") ist ein Spiel, bei dem Wörter buchstabenweise geraten werden. Der Computer sucht zufällig aus einer Liste von Wörtern eines aus und gibt so viele Unterstriche (" _ ") auf den Bildschirm aus, wie das Wort Buchstaben hat. Jeder Unterstrich entspricht einem Buchstaben. Der Benutzer gibt nacheinander einzelne Buchstaben ein. Wenn ein geratener Buchstabe im Wort enthalten ist, werden die entsprechenden Unterstriche durch diesen Buchstaben ersetzt. Dadurch vervollständigt sich Schritt für Schritt das Wort. Falls ein geratener Buchstabe nicht im Wort enthalten ist, wird dies als Fehlversuch gewertet. Ziel des Spiels ist es, das Wort mit möglichst wenig Fehlversuchen zu ermitteln.

Eigenschaften des zu erstellenden Spiels

- In unserem Spiel werden nur Großbuchstaben verwendet. Es gibt keine Wörter mit Umlauten.
- Es werden die Fehlversuche mitgezählt, der Benutzer hat aber nicht bei einer bestimmten Anzahl von Fehlversuchen verloren.
- Die Wörter liegen in einer Datei 'Wortliste.txt' vor. Diese wird eingelesen und aus der Liste der Wörter wird zu Beginn des Spiels ein Wort zufällig ausgewählt.
- Jede Eingabe, die nicht ausschließlich aus einem einzigen Großbuchstaben besteht, ist eine falsche Eingabe und wird gemeldet. Sie wird aber nicht als Fehlversuch gewertet.
- Wird ein Buchstabe versehentlich ein zweites Mal eingegeben, wird so verfahren als würde der Buchstabe zum ersten Mal eingegeben, d.h. wenn er im Wort enthalten ist, gibt es keine Veränderung, wenn er nicht im Wort enthalten ist, wird ein weiterer Fehlversuch gezählt.

Wenn Sie mit der Aufgabe fertig sind

Wenn das Programm das gewünschte Verhalten zeigt, dann erweitern oder verändern Sie nicht die Funktionalität des Programms. Überarbeiten Sie stattdessen den Quellcode, so dass Sie z.B. bessere Namen finden oder Programmteile in angemessener Weise kommentieren.

Beispiellauf

Benutzereingaben sind fett gedruckt.

```
Hangman - finde das geheime Wort
_ _ _ _ _
bisher 0 Fehlversuche
Bitte Großbuchstaben eingeben : E
_ E _ _ _ E _
bisher 0 Fehlversuche
Bitte Großbuchstaben eingeben : e
ungültige Eingabe
Bitte Großbuchstaben eingeben : E
_ E _ _ _ E _
bisher 0 Fehlversuche
Bitte Großbuchstaben eingeben : I
_ E _ I _ I E _
bisher 0 Fehlversuche
Bitte Großbuchstaben eingeben : N
_ E _ I _ I E _
bisher 1 Fehlversuche
Bitte Großbuchstaben eingeben : L
_ E _ I L L I E _
bisher 1 Fehlversuche
Bitte Großbuchstaben eingeben : R
_ E _ I L L I E R _
bisher 1 Fehlversuche
Bitte Großbuchstaben eingeben : T
_ E T _ I L L I E R T
bisher 1 Fehlversuche
Bitte Großbuchstaben eingeben : A
_ E T A I L L I E R T
bisher 1 Fehlversuche
Bitte Großbuchstaben eingeben : D
D E T A I L L I E R T
Mit 1 Fehlversuchen gefunden
```

Wortliste.txt

ABGESCHLOSSEN
ADRESSE
AGENTUR
AKQUISITION
ANTIPATHIE
ATTRAPPE
BALLETT
BARZAHLUNG
BOWLE
BURGVERLIES
CHARISMA
CLEMENTINE
DELEGIEREN
DETAILLIERT
DILETTANTISCH
EIGENTLICH
EINFALTSPINSEL
ENTGELT
EPIDEMIE
ERGEBNIS
FITNESS
FRONLEICHNAM
FURNIER
GALERIE
GARDEROBE
GEGEBENENFALLS
GELATINE
GOOGELN
GRATWANDERUNG
GUERILLA
HOBBY
HOFFENTLICH
INBUSSCHRAUBE
INKRAFTTRETEN
INTERESSANT
KANINCHEN
KANNIBALE
KAROSSERIE
KENNENLERNEN
KOMMENTAR
KORRIGIEREN
KUMULIEREN
LAPPALIE
LIZENSIEREN
MANDARINE
MASCHINE
MISERE
MOBILIAR
NICHTSDESTOTROTZ
OBOLUS
OLEANDER
ORIGINAL

PAPPENSTIEL
PARALLEL
PHILIPPINEN
PIKSEN
PLATZIEREN
PORTFOLIO
PROPHYLAKTISCH
PROZESS
QUARZUHR
REDUNDANT
REFLEXION
RENOMMIERT
REPARATUR
REVANCHIEREN
RHETORIK
RHYTHMUS
SATELLIT
SCHLUSS
SCHLAFITTCHEN
SCHMALZ
SEPARAT
SILHOUETTE
SPAGHETTI
STANNIOL
STEGREIF
SYMMETRIE
SYMPATHIE
TERRASSE
TRIUMPHIEREN
TURNIER
UNENDLICH
UNENTGELTLICH
VERMEINTLICH
VERWANDTSCHAFT
VIELLEICHT
VORAUSSICHTLICH
VORBEIKOMMEN
WAHRNEHMEN
WERMUT
WIDERSTEHEN
WIEDERUM
WILLKOMMEN
ZARTBESAITET
ZIEMLICH
ZUCCHINI
ZUMINDEST
ZURZEIT
ZUWIDER

(schwierig zu schreibende Wörter aus dem Duden)