

Aufgabe: Galgenmännchen

Entwickeln Sie das Spiel Galgenmännchen. Der Benutzer soll eines von 20 im Programm vordefinierten Wörtern als Unterstriche angezeigt bekommen.

Beispiel:

Im Programm wurde das Wort „PROGRAMMIERSPRACHE“ ausgewählt. Der Benutzer bekommt folgende Anzeige

1. Versuch: _ _ _ _ _

und darf jetzt einen Buchstaben eingeben. Groß- und Kleinschreibung soll nicht unterschieden werden. Bei jeder Eingabe wird die Anzahl der Versuche hochgezählt. Wenn er also ein ‚z‘ eingibt, erfolgt folgende Ausgabe:

2. Versuch: _ _ _ _ _

Gibt er einen Buchstaben ein, der im Wort vorhanden ist, wird jedes Vorkommen des Buchstabens angezeigt. Gibt bspw. der Benutzer ein ‚m‘ ein:

3. Versuch: _ _ _ _ _ M M _ _ _ _ _

Nach dem 15. Versuch oder wenn das Wort komplett erraten wurde, sollen keine weiteren Eingaben erfolgen und das Programm mit einer entsprechenden Ausgabe beenden.

Hinweis: Mit der Methode `toCharArray()` kann ein String in ein `char[]` umgewandelt werden:

```
String sentence = ...  
char[] chars = sentence.toCharArray();
```