# Auftrag Projekt Hangman

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Richtzeit: 480‘ |  | Sozialform: Kontrolle mit Lösungscode |  |

## Ziele

## In einer kurzen Zeit wird ein Softwarprojekt erstellt.

## Es entsteht ein Produkt aus Pythoncode

## Du bist Stolz auf deine Arbeit

## Einleitung

In den letzten Monaten hast du die Programmiersprache Python kennen gelernt. Du kannst das angeeignete Wissen nun in einem Projekt umsetzen. Projekt Hangman. Dabei wirst du durch einige Vorarbeiten und ein Tutorial unterstützt.

## Hangman nach Anleitung

Betrachte das folgende Flussdiagramm:



Erstelle dazu das entsprechende NassiShneiderman-Diagramm im Structorizer.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Öffne die Datei hangman.py

Hier wurde bereits das Array mit den Darstellungen vorbereitet. Da du dich für die Advanced Methode entschieden hast, erhaltest du keinen zusätzlichen Code. Dir ist jedoch relativ frei gestellt, wie du das Programm erstellen willst.

### Erweiterungen

* Es wäre auch möglich, dass die Worte nicht direkt im Code stehen müssten, sondern in einem Textfile, welches zu Beginn eingelesen wird.
* Der Galgen wird momentan per ASCII-Grafik gezeichnet. Geht dies nicht auch per Turtle?
* Könnten auch zwei Spieler gleichzeitig spielen?
* Benutzereingaben validieren
* Menü implementieren
* Login mit Benutzer
* Schwierigkeitsgrade
* Mehrere aufeinanderfolgende Level
* Zeitlimit einfügen
* GUI mit tkinter
* Eigene Wörter hinzufügen (mit Textfile)

Ich versuche mit git zu arbeiten das ist eine gute Übung.

Präsentiere Deine Lösung dem Team Coach