

Opis

Gra „Hangman” to klasyczny wisielec z graficznym interfejsem Tkinter. Użytkownik zgaduje litery wylosowanego słowa – za błędy rysowane są kolejne części postaci. Gra kończy się wygraną lub przegraną.

Funkcje aplikacji

- Menu główne: Start, Opcje, Wyjście
- Zmiana koloru wisielca (czarny, czerwony, niebieski, zielony)
- Pole do wpisywania liter
- Pauza i powrót do gry
- Ekran końcowy z wynikiem i opcją restartu