

Hang-Man

Machen wir uns zu Beginn erstmal einen Plan, wie das Spiel ablaufen soll.

Bild einfügen

Aufgabe

Für die ersten Schritte auf dem Weg zu unserem fertigen Programm muss folgendes umgesetzt werden:

- importierte das Modul *random*
- erstelle eine Variable *leben* der einen Wert von 9 zugewiesen wird
- erstelle eine Liste mit Wörtern, die alle fünf Buchstaben haben
- erstelle eine Variable mit dem Namen *geheim_wort*, der über die `random.choice()` Funktion ein zufälliges Wort aus der Liste zugewiesen wird
- erstelle eine Variable mit dem Namen *verdeckt_wort* und weise ihr die Liste `*list("?????")` zu

`list("?????")` verpackt die 5 Fragezeichen in eine Liste und hätte auch mit `["?", "?", "?", "?", "?"]` umgesetzt werden können

- erstelle eine Variable mit dem Namen *herz* und weise ihr den Wert `u'\u2764'` zu

dabei handelt es sich um ein Unicode-Zeichen, also einer Menge an Zeichen, die jeder Computer kennt. Hierbei handelt es sich um das Zeichen für ein Herz.

- erstelle eine Variable mit dem Namen *wort_richtig_gegaten* und ordne dieser den booleschen Wert *False* zu.