**Akasztófa játék**

Anna és Péter órák után az akasztófa játékot játszották az osztályteremben a táblánál. Mindketten okos gyerekek voltak és könnyedén kitalálták, hogy a társuk mire gondolt, ezért fej-fej mellett haladtak a pontok tekintetében és kezdett izgalmassá válni a játék, ki fogja elsőnek elhibázni és nem kitalálni a szót? A nagy izgalom során észre sem vették és elfogyott a kréta. Nem csoda, hiszen az informatika laboratóriumban voltak, ahol a tanár úr csak szökőévente ír a táblára. Nem tudták, hogy mi tévők legyenek, már bezárt a titkárság, nem tudnak krétát hozni onnan. Nem is volt sok idejük gondolkodni, hogy honnan szerezzenek krétát, mivel egyszer csak kinyílt az ajtó és belépett rajta az informatika tanár. A gyerekek már fel voltak készülve a fejmosásra, de a tanár kedves volt velük és felajánlotta, hogy ír gyorsan egy programot, amely megvalósítja az akasztófa játékot, hogy a gyerekek be tudják fejezni a játékot.

Az akasztófa játék szabályai:

* a játék lényege, hogy betűk tippelésével kell megfejteni, hogy melyik szóra gondolt a játékos társunk (ez esetben a számítógép)
* a feladványról csak annyit tudunk, hogy hány betűből áll, melyek helyét vízszintes vonalakkal jelöljük
* tippelünk egy betűt és ha nem szerepel a szóban, hibának számít, amit egy akasztófa részletekben történő rajzolásával szimbolizálunk
* ha elkészül az akasztófa a pálcika emberrel, nincs több lehetőség próbálkozni és ekkor megjelenik a szó összes hiányzó betűje, vagyis a megfejtés

**Követelmény**

Írjunk egy interaktív programot, amely az akasztófa játékot szimulálja. Még a játék kezdete előtt ismertessük a játékossal a szabályokat és a játek menetét, kiírva azokat a képernyőre. Mielőtt elkezdenénk a játékot ismertessük a kitalálandó szóban található betűk számát. Minden körben írjuk ki a megfejtés állását, majd kérjünk be egy betűt. Ha a tippelt betű benne van a szóban, akkor kérhetjük a következő betűt, viszont ha nincs benne a szóban, akkor bővítjük az akasztófát egy elemmel. Addig tart a játék, ameddig ki nem találja a játékos a szót vagy ameddig el nem készül az akasztófa. Az akasztófa 11 elemből áll, tehát 11 hibás tippelési lehetősége van a játékosnak. További követelmény, hogy az akasztófát jelenítsük meg vizuálisan minden körben, hogy a játékos tudja, hogy még hány hibázási lehetősége van.

**Bemenet**

A „bemenet.txt” állomány egy ismeretlen hosszúságú szót tartalmaz. Figyelem, minden olyan szöveg szónak minősül, amely csak az angol abc kis betűit tartalmazza, akár van értelme, akár nincs. Ebben a tekintetben a „azalmanemesettmesszeafajatol” és a „oxcwinbveyuywinojmxmkcwnojibnjd” teljesen értelmes szavak.

**Kimenet**

Nincs kimeneti állomány, a standard kimeneten kell megjelenjenek a követelményben előírt adatok.

**Példa**

|  |
| --- |
| Standard kimenet |
| Jatekszabaly:  Az akasztofa jatek egy szokitalalos kviz magyar szavakkal.  A jatek lenyege, hogy betuk tippelesevel kell megfejteni, hogy melyik szora gondolt a jatekos tarsunk. (Ez esetben a szamitogep.)  A feladvanyrol csak annyit tudunk, hogy hany betubol all, melyek helyet vizszintes vonalakkal jelolunk.  Tippeljunk egy betut es ha nem szerepel a szoban, hibanak szamit, amit egy akasztofa reszletekben torteno rajzolasaval szimbolizalunk.  Ha elkeszult az akasztofa a palcika emberrel, nincs tobb lehetoseged probalkozni es ekkor megjelenik a szo osszes hianyzo betuje, vagyis a megfejtes.  A jatekot gyerekek es felnottek egyarant jatszhatjak, mivel gyarapitja ismereteinket, fejleszti a szokincset es tornaztatja az agyat.  Kellemes szorakozast a jatekhoz!  A kitalalando szo 13 betubol all.  A megfejtas allasa: -------------  Tippelj egy betut!  A betu: a  Van "a" betu a szoban!  A megfejtas allasa: a-a----------  Tippelj egy betut!  A betu: b  Nincs "b" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: a-a----------  Tippelj egy betut!  A betu: c  Nincs "c" betu a szoban!  |  |  |  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: a-a----------  Tippelj egy betut!  A betu: d  Van "d" betu a szoban!  |  |  |  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada----------  Tippelj egy betut!  A betu: e  Van "e" betu a szoban!  |  |  |  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada---e--e-e-  Tippelj egy betut!  A betu: f  Nincs "f" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  |  |  |  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada---e--e-e-  Tippelj egy betut!  A betu: g  Nincs "g" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | /  |/  |  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada---e--e-e-  Tippelj egy betut!  A betu: h  Nincs "h" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/  |  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada---e--e-e-  Tippelj egy betut!  A betu: i  Nincs "i" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/ O  |  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada---e--e-e-  Tippelj egy betut!  A betu: j  Nincs "j" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/ O  | |  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada---e--e-e-  Tippelj egy betut!  A betu: k  Van "k" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/ O  | |  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada---e-ke-e-  Tippelj egy betut!  A betu: l  Nincs "l" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/ O  | /|  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada---e-ke-e-  Tippelj egy betut!  A betu: m  Nincs "m" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/ O  | /|\  |  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada---e-ke-e-  Tippelj egy betut!  A betu: n  Nincs "n" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/ O  | /|\  | /  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: ada---e-ke-e-  Tippelj egy betut!  A betu: t  Van "t" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/ O  | /|\  | /  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: adat--e-ke-et  Tippelj egy betut!  A betu: s  Van "s" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/ O  | /|\  | /  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: adats-e-ke-et  Tippelj egy betut!  A betu: z  Van "z" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/ O  | /|\  | /  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  A megfejtas allasa: adatsze-kezet  Tippelj egy betut!  A betu: r  Van "r" betu a szoban!  \_\_\_\_\_\_\_\_  | / |  |/ O  | /|\  | /  |  |\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Sikeres megfejtes!  adatszerkezet |