**1. Hangman. Виселица** - игра, в которой один игрок загадывает слово, а другой его угадывает.

1. Функциональность проекта

С помощью данного приложения можно запустить и играть в игру Виселица.

Игрок должен угадать слово, загаданное компьютером, по буквам. За одну попытку можно угадать только одну букву. Если одной и той же буквы в слове две и более, то угадываются все одинаковые буквы. Игроку дается ограниченное количество попыток, чтобы угадать слово, и каждый раз, когда он ошибается, на экране появляется новая часть рисунка виселицы. Если игрок не угадывает слово до того, как рисунок будет завершен, он проигрывает. В игре используются слова из разных категорий, таких как животные, города, страны и т.д., что делает игру интересной и разнообразной.

2. Формат входных данных

На вход в программе считываются вводимые пользователем символы с клавиатуры, используемые для загадывания и отгадывания слов. Также, входные данные представлены в виде файла, содержащего список слов, используемых компьютером для игры, каждое слово на новой строке.

3. Интерфейс приложения

После запуска программы, игрока встретит графическое окно с главным меню игры:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Виселица\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_|

|\_\_\_\_\_\_Выберите режим игры:\_\_\_\_\_\_|

| 1. Один игрок(VsPC) |

| 2. Два игрока |

| 3. Выход |

|\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_|

Далее - описание всех пунктов меню:

“1. Один игрок(VsPC)”

Происходит переход в новое меню, в котором игрок переходит в одиночный режим игры с компьютером. Начинается процесс игры.

Процесс игры "Виселица" в одиночном режиме:

1. Компьютер выбирает случайное слово из заданного списка.

2. Компьютер отображает на экране количество букв в загаданном слове, заменяя каждую букву символом подчеркивания.

3. Игрок начинает угадывать буквы по одной. Если угаданная буква присутствует в загаданном слове, то компьютер отображает ее на экране в соответствующих местах в слове.

4. Если угаданная буква отсутствует в загаданном слове, то компьютер начинает рисовать элемент изображения виселицы, зависящий от количества неправильных попыток пользователя.

5. Если игрок угадывает все буквы в слове, то игра завершается победой игрока, а на экране появляется надпись “!!!!!!!!!! Игрок 1 Победа!”.

6. Если виселица полностью нарисована, то игра завершается поражением игрока, а на экране появляется надпись “Игра закончена. Игрок 1 Поражение”.

7. После завершения игры появляется надпись с правильным словом, которое было загадано и “Играть снова? 1(yes) / 0(no)”.

8. Если игрок выберет 1, то игра начнётся заново в одиночном режиме. Если 0, то вернётся в главное меню игры.

“2. Два игрока”

Происходит переход в новое меню, в котором игрок переходит в режим игры с двумя игроками. Начинается процесс игры.

Процесс игры "Виселица" в режиме игры с двумя игроками:

1.Один из игроков вводит слово.

2. Компьютер отображает на экране количество букв в загаданном слове, заменяя каждую букву символом подчеркивания.

3. Другой игрок начинает угадывать буквы по одной. Если угаданная буква присутствует в загаданном слове, то компьютер отображает ее на экране в соответствующих местах в слове.

4. Если угаданная буква отсутствует в загаданном слове, то компьютер начинает рисовать элемент изображения виселицы, зависящий от количества неправильных попыток пользователя.

5. Если игрок угадывает все буквы в слове, то игра завершается победой игрока, а на экране появляется надпись “!!!!!!!!!! Игрок 1 Победа!”.

6. Если виселица полностью нарисована, то игра завершается поражением игрока, который отгадывает слово, а на экране появляется надпись “Игра закончена. Игрок 1 Поражение”.

7. После завершения игры появляется надпись с правильным словом, которое было загадано и “Играть снова? 1(yes) / 0(no)”.

8. Если игрок выберет 1, то игра начнётся заново в режиме игры с двумя игроками. Если 0, то вернётся в главное меню игры.

“3.Выход”

Выход из программы.