

Початкове меню гри: вибір теми (слова для кожної теми зберігаються в текстовому документі) та складності (довжини слова), історія 5 попередніх ігор

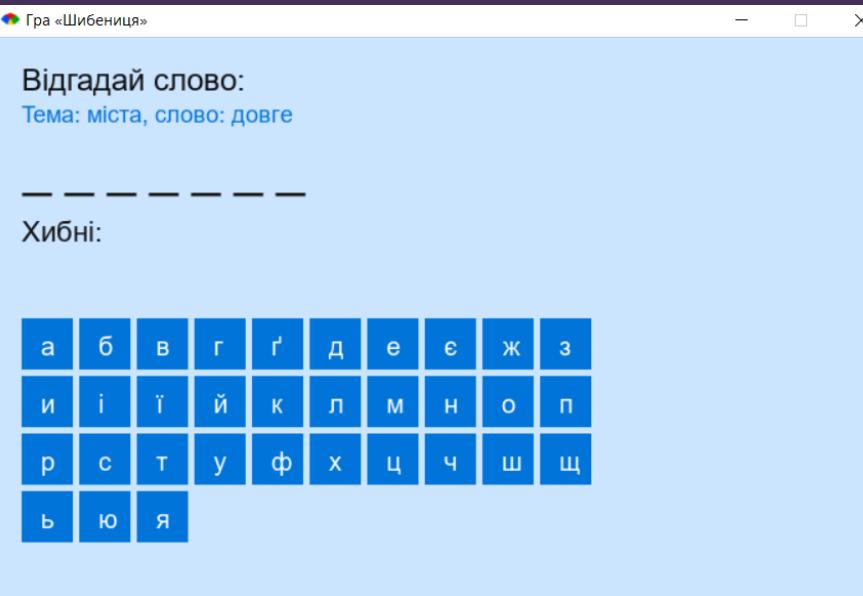
Проект: Гра «Шибениця» на Ruby з графікою

Мета:

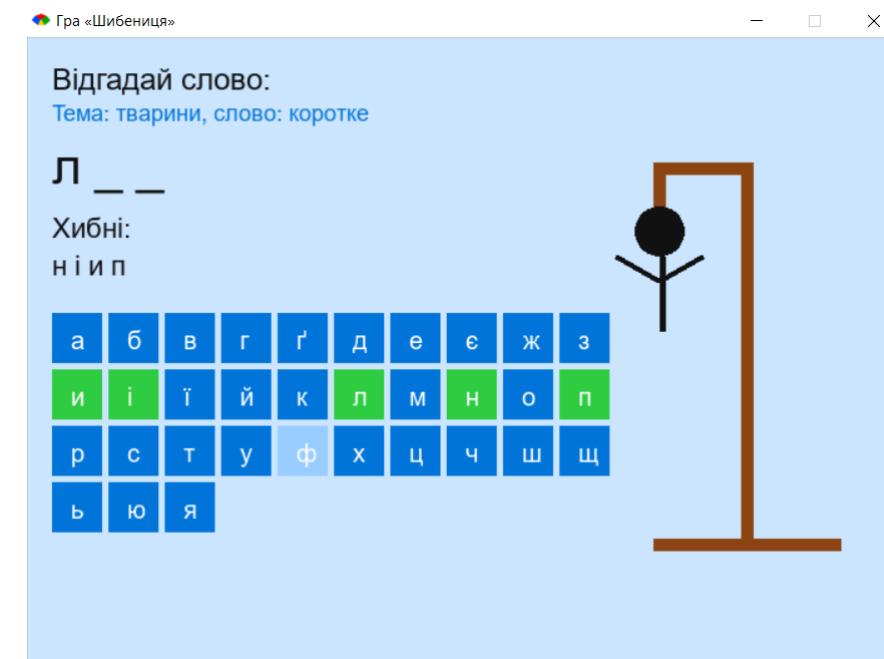
- Створення інтерактивної гри для відгадування слів.
- Демонстрація роботи з графікою у Ruby (Ruby2D) та збереженням історії ігор (JSON).
- Практичне застосування об'єктно-орієнтованого програмування та обробки подій.

Особливості гри: як працює та на що звернути увагу

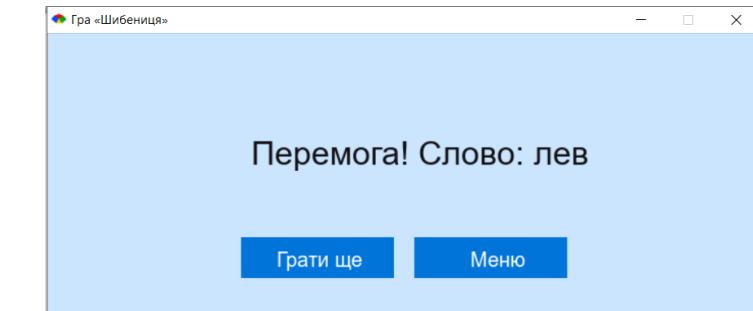
Ключові правила вибору тем, складності та ігрового процесу



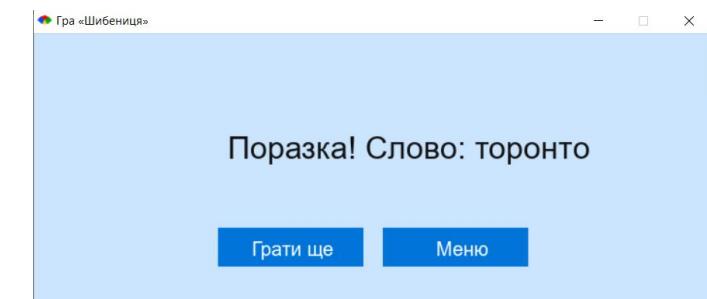
Початок гри



Шибениця при помилках (хибні), використані літери іншого кольору



Перемога користувача: меню – вихід в початкове меню, грати ще – нова гра з такими самими параметрами (тема та складність)



Поразка користувача



1 Вибір теми та складності

- Теми: тварини, міста, професії.
- Складність: короткі або довгі слова.



2 Ігровий процес

- Відображення маскованого слова (_ _ _).
- Вибір букв через графічні кнопки.
- Відображення шибениці, яка добудовується при помилках.
- Перемога або поразка залежно від правильних відгадок.

Історія ігор - збереження та перегляд останніх результатів

Реалізовано можливість зберігати результати у JSON і швидко переглядати останні 5 ігор у меню



Збереження останніх результатів у JSON-файл.



Можливість перегляду останніх 5 ігор у меню.



Технічні особливості реалізації гри

Короткий огляд мов, бібліотек, структури класів та інтерактивності



Мова: Ruby.



Бібліотеки:
Ruby2D
(графіка), JSON
(збереження
історії).



**Класова
структуря**

- Button — кнопки з логікою натискання та наведення.
- Hangman — основна логіка гри, управління станами (menu, game, end).



Інтерактивність

- Натискання кнопок мишею, ефекти наведення.
- Динамічне оновлення екрана після кожної дії.