

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

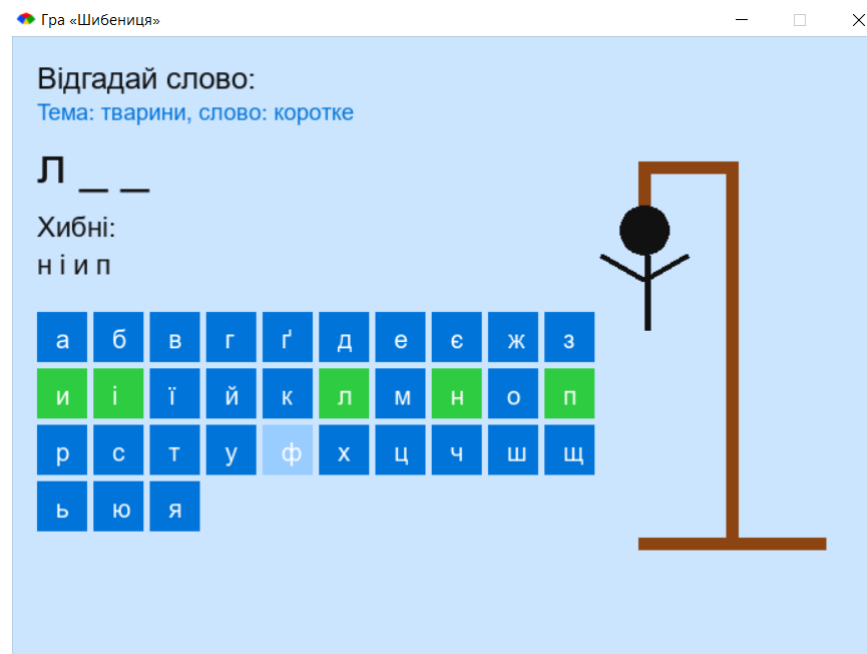
# Проект: Гра «Шибениця» на Ruby з графікою

## Мета:

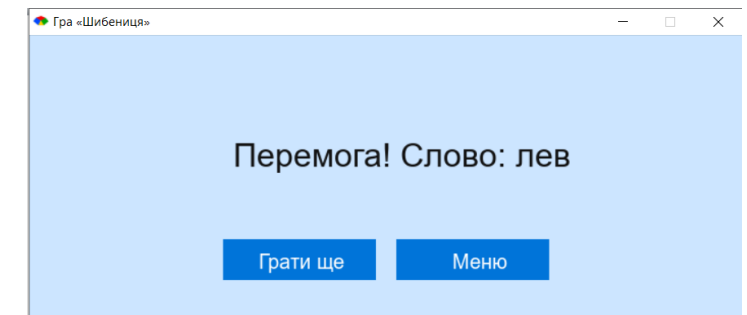
- Створення інтерактивної гри для відгадування слів.
- Демонстрація роботи з графікою у Ruby (Ruby2D) та збереженням історії ігор (JSON).
- Практичне застосування об'єктно-орієнтованого програмування та обробки подій.

# Особливості гри: як працює та на що звернути увагу

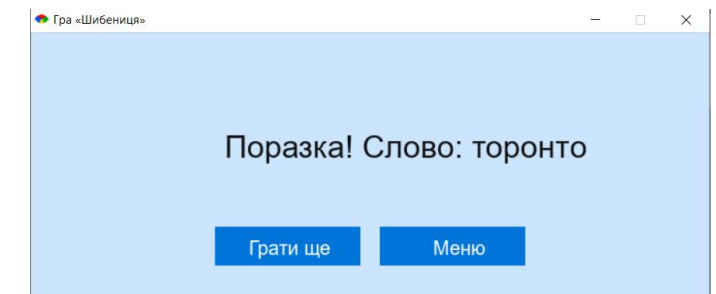
Ключові правила вибору тем, складності та ігрового процесу



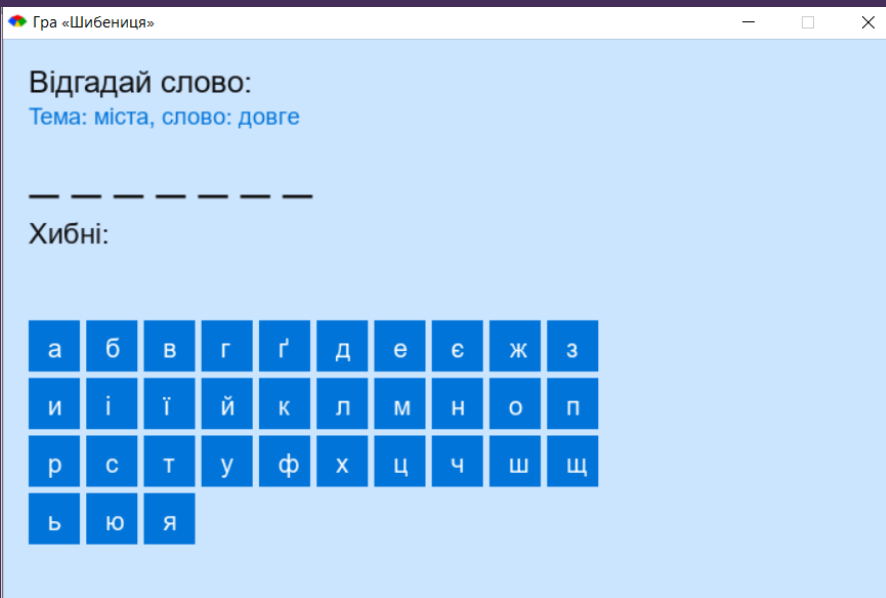
*Шибениця при помилках (хибні), використанні літери іншого кольору*



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



*Поразка користувача*



*Початок гри*



## 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  
структура**

- 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.

