

Domácí projekty 6

Máš-li hotové Příškovky, můžeš si naprogramovat ještě jednu hru! Jestli na to tedy máš čas a chuť:

o. Vytvoř hru sibenice podle následujícího popisu. Snaž se projekt rozdělit do funkcí s hezkými jmény, piš dokumentační řetězce.

- Počítač náhodně zvolí slovo (zatím třeba ze tří možností). Pro jednoduchost používej malá písmena a nepoužívej slova, ve kterých se stejné písmeno opakuje dvakrát (třeba čokoláda).
- Nastav výchozí stav: řetězec s tolika podtržítka, kolik je ve vybraném slově písmen.
- Nastav počet neúspěšných pokusů na nulu
- Každý tah:
 - Zeptej se hráče na písmeno.
 - Pokud je to písmeno ve vybraném slově, zaměň příslušná podtržítka za ono písmeno.
Bude se hodit řetězcová metoda `index` a funkce `zamen` z `příškvorek`.
 - Pokud dané písmeno *není* ve vybraném slově, započítej neúspěšný pokus.
 - Vypiš stav (slovo s případnými podtržítka).
 - Pokud už ve slově nejsou podtržítka, pograttuluj hráči a ukonči hru.
 - Podle počtu neúspěšných pokusů vypiš „obrázek“. Obrázky jsou ke stažení na <http://pyladies.cz/v1/s005-modules/obrazky.txt> a můžeš je dát do víceřádkových řetězců (s trojitými uvozovkami).
 - Pokud jsi právě vypsala poslední obrázek, hráč prohrál. Dej mu to najevo a ukonči program.

```
+----.
|  |
|  0
| --|--
|  /
|
~~~~~
```

p_t__n

1. Funguje-li ti předchozí hra, můžeš ji vylepšit.

- Zařiď, aby fungovala slova s více stejnými písmeny.
- Když hráč nezadá písmeno (zadá např. ABC nebo !), nepovažuj to za tah.
- Po skončení dej hráči možnost hru opakovat.