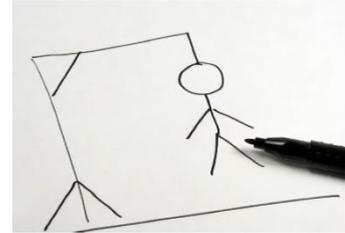


## Aufgabe 6 – (Teil 3 von Galgenmännchen)

**Situation:** Laut einer aktuellen VuMA-Umfrage spielen mehr als 40 Prozent der Deutschen Computer und Videospiele. In der Altersgruppe der 14- bis 29-Jährigen beträgt der Anteil der Videospiele sogar über 70 Prozent. Die meisten Gamer interessieren sich für Action-Spiele/ Ego-Shooter, Abenteuer Spiele und Geschicklichkeitsspiele. Hangman (engl. Für „hängender Mann“ oder auch Galgenmännchen, Galgenraten) ist ein einfaches Rate- und Denkspiel mit Papier und Stiften. Es wird meist zu zweit gespielt.



**SPIELREGEL:** siehe Aufgabe 4 (Teil 1 von Galgenmännchen)



In der heutigen dritten Aufgabe schreiben wir eine for-Schleife mit weiteren Funktionen für die Spielereingabe eines Buchstaben/Wortes und die Prüfung, ob Buchstabe im Lösungswort enthalten ist oder ob das Eingabewort mit dem Lösungswort übereinstimmt.

f.) im Hauptprogramm...

Nachdem das per Zufall gezogene Wort (=Lösungswort, **cwort**) mit die Funktion **wort\_anzeigen()** durch „\_“ angezeigt wird, startet das Spiel. Das Spiel dauert solange bis entweder der Spieler 11 Fehler gemacht hat (verloren) oder das Lösungswort erraten hat.

Dies kann mit einer **while**-Schleife und der Bedingung über die Anzahl der Fehler die der Spieler gemacht hat erfolgen: **anzfehler<=11** (vor der Schleife ist die Variable **anzfehler=0** zu setzen.). Sobald der Spieler das Lösungswort erraten hat, kann die Schleife dem **break**-Befehl verlassen werden.

g.) die Spielereingabe

Der Spieler kann entweder **ein Buchstabe** oder **ein Wort** (=Eingabewort) eingeben (Variablename **se**). Falls die Variable **se** dem Ausdruck **len(se)!=1** bzw. **len(se)>1** entspricht, dann wird das Eingabewort mit dem Lösungswort **cwort** verglichen, andernfalls wird der Buchstabe mit dem **cwort** verglichen.

Nach jeder Prüfung wird das **cwort** neu angezeigt und das entsprechende Galgenmännchen.

Lösung zur Aufgabe 5 (Teil 2):

```
Afg51_Lsg_mit gmw.py - E:/03_STUDIUM_GENERALE/09_Python Kurs HWS 2022/Aufgaben/Afg51_Lsg_mit gmw.py (3,10,4)
File Edit Format Run Options Window Help
1 import gmw, random
2
3 def neues_wort():
4     anzwoertergesamt=len(gmw.gmwoerter)
5     zz=random.randint(0,anzwoertergesamt)
6     return gmw.gmwoerter[zz]
7
8 def wort_anzeigen(wort):
9     wortlaenge=len(wort)
10    print(wortlaenge)
11    ausgabe="_ "*wortlaenge
12    return ausgabe
13
14 def galgen_anzeigen(anzfehler):
15    print(gmw.gmbilder[anzfehler])
16
17 #HAUPTPROGRAMM
18 antwort="j"
19 while antwort=="j":
20     #Ein zufälliges Wort aus der Liste gmw.gmwoerter
21     cwort=neues_wort()
22     ausgabe=wort_anzeigen(cwort)
23     print(ausgabe)
24     antwort=input("Wollen Sie eine weitere Spielrunde von Galgenmännchen startet (j/n)? ")
25     if antwort=="j":
26         print("Das Programm startet neu...")
27     else:
28         break
29 print("Programmende")
30
```

**Anmerkung:**

Das **Modul gmw** steht Ihnen als Datei **gmw.py** zur Verfügung.

Es stehen Ihnen zwei Listen bereit:

- Liste 1 – Strichmännchen    gmbilder=[]    aufsteigend gespeichert (0=0 Fehler)
- Liste 2 – Wörter            gmwoerter=[]

Die Wörterliste besteht aus 10.000 deutschen Wörtern.