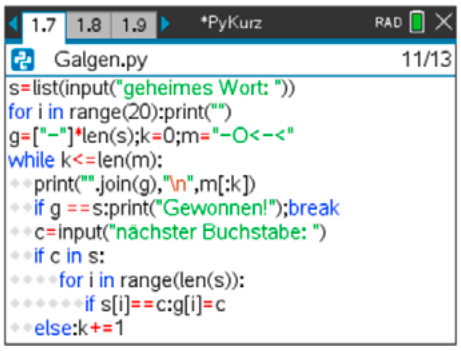
Das Galgenmännchen

galgen.py

Jetzt wollen wir das klassische Spiel „Galgenmännchen“ zum Erraten eines Wortes in Python programmieren. Ein Spieler gibt ein geheimes Wort ein, der andere versucht, buchstabenweise das Wort zu erraten.



- Zuerst fragen wir um das Geheimwort. Dieses wird mit list(input(…)) in eine Liste seiner Buchstaben umgewandelt, z.B. ['s', 'i', 'n', 'u', 's'].
- Dann werden 20 Leerzeilen ausgegeben, dass das eingegebene Wort nicht mehr zu sehen ist. Jetzt kann der Rechner (oder die Computertastatur) dem anderen Spieler überlassen werden.
- Die Liste *g* besteht aus ebenso vielen "–" als das Wort Buchstaben hat. *k* zählt die Anzahl der falschen Eingaben und mit m="–O<–<" sollen wir ein (liegendes) aufgeknüpftes Männchen zeichnen.
- Die while-Schleife wird so oft durchlaufen, bis mehr als die erlaubte Anzahl von Fehlversuchen gemacht worden ist. Mit der Anweisung print("".join(g),"\n",m[:k]) werden drei Aufträge ausgeführt. Mit Hilfe von "".join(g) werden die einzelnen Zeichen der Liste *g* aneinander gereiht und ausgegeben. (Aus ["–","–","–", …] wird – – – … .) Mit "\n" beginnen wir eine neue Zeile und mit m[:k] werden die ersten *k* Zeichen des Männchens gezeichnet. (.join kommt im Menü nicht vor und ist auch nicht dokumentiert!)
- Sobald *g* und *s* gleich sind, ist das geheime Wort erraten, mit break verlassen wir die Schleife und beenden den Programmlauf.
- Wir fragen den Mitspieler um einen neuen Buchstaben *c*. Kommt *c* in *s* vor, wird *c* an alle Stellen, an denen es vorkommt, in einer for-Schleife nach *g* übertragen. Im anderen Fall wird die Fehleranzahl *k* um 1 erhöht.

Man kann die ersten beiden Zeilen auch durch ein Wörterbuch ersetzen und dann ein Wort zufällig wählen lassen:

```
from random import *
s=list(choice(["sinus","funktion","cosinus","tangens","parabel","ellipse"]))
```