

# 7

## PROJEKTOWANIE GRY „SZUBIENICA” Z UŻYCIEM SCHEMATÓW BLOKOWYCH



W tym rozdziale zaprojektujemy grę o nazwie „Szubienica”. Jest ona nieco bardziej skomplikowana niż nasze poprzednie gry, ale za to daje lepszą zabawę. Ponieważ gra ta jest zaawansowana, najpierw starannie ją zaplanujemy, korzystając ze schematu blokowego. W rozdziale 8 napiszemy z kolei sam kod gry „Szubienica”.

## TEMATY OMÓWIONE W TYM ROZDZIALE

- Grafika ASCII
- Projektowanie programu z użyciem schematów blokowych

## Zasady gry w „Szubienicę”

„Szubienica” to gra dla dwóch osób. Pierwszy gracz myśli o jakimś słowie, a następnie na kartce papieru rysuje tyle poziomych kresek, ile liter zawiera to słowo. Następnie drugi gracz próbuje odgadnąć, z jakich liter to słowo jest zbudowane.

Jeśli drugi gracz prawidłowo odgadnie literę, pierwszy gracz zapisuje ją w odpowiednim miejscu. Ale jeśli drugi gracz nie trafi, pierwszy gracz rysuje część ciała nieszczęsnego wisielca. Aby wygrać, drugi gracz musi odgadnąć wszystkie litery słowa, zanim postać wisząca na szubienicy zostanie narysowana w całości.

## Przykładowy przebieg gry „Szubienica”

Poniżej pokazano przykład tego, co może zobaczyć gracz po uruchomieniu gry „Szubienica”, którą napiszemy w rozdziale 8. Tekst wprowadzany przez gracza został wyróżniony pogrubieniem.

---

S Z U B I E N I C A

```
+---+
  |
  |
  |
===
```

Strzały niecelne:

**— — —**

Podaj literę.

**o**

```
+---+
  |
  |
  |
===
```

Strzały niecelne:

**\_ o \_**

Podaj literę.