

PROGRAMM ZUM HANGMAN-SPIEL

PR Anz_Positionen :w :b

```
;* Ermittelt die Anzahl, wie oft der Buchstabe :b im Wort :w vorkommt
  lokal "anz"
  lokal "L"
  setze "anz" 0
  setze "L" 0
  wh WortLaenge :w [
    setze "L" :L + 1
    wenn ((element :L :w) = :b) dann (
      setze "anz" :anz + 1
    )
  ]
  RG :anz
ENDE
```

PR Bildschirmausgabe :rw :bl

```
;* Gibt den aktuellen Stand des bisher geratenenen Wortes :rw auf dem Bildschirm aus.
;* z. B. könnte eine Ausgabe beim Wort Autopanne wie folgt aussehen:
;*           A _ T _ P A _ _ E
;* Außerdem werden die schon geratenen Buchstaben :bl auf dem Bildschirm ausgegeben.
```

```
  blinker 1 22
  lokal "y"
  lokal "L"
  setze "L" 0
  dr "Bisher geraten:                               Geratene Buchstaben: "
  dr :bl
  blinker 5 24
  wh WortLaenge :rw [
    setze "L" :l + 1
    dr (element :L :rw)
    dr " "
  ]

  blinker 1 27
ENDE
```

PR Galgenmännchen :v

```
;* Gibt den jeweiligen Teil des Galgenmännchens aus.
```

```
  wenn :v = 1 dann (
    blinker 40 21
    dr "#####"
  )

  wenn :v = 2 dann (
    setze "y" 20
    wh 19 [
      blinker 40 :y
      dr "#"
      setze "y" :y - 1
    ]
  )

  wenn :v = 3 dann (
    blinker 40 1
    dr "#####"
  )

  wenn :v = 4 dann (
    blinker 43 2
    dr "/"
    blinker 42 3
    dr "/"
    blinker 41 4
    dr "/"
  )
```

```

wenn :v = 5 dann (
  blinker 62 2
  dr "|"
  blinker 62 3
  dr "|"
)

wenn :v = 6 dann (
  blinker 55 4
  dr "/-----\"
  blinker 55 5
  dr "| O     O |"
  blinker 55 6
  dr "|      ..      |"
  blinker 55 7
  dr "| \____/ |"
  blinker 55 8
  dr "\____/"
)

wenn :v = 7 dann (
  setze "y" 9
  wh 7 [
    blinker 62 :y
    dr "|"
    setze "y" :y + 1
  ]
)

wenn :v = 8 dann (
  blinker 52 10
  dr "\      |      "
  blinker 53 11
  dr "\____|      "
)

wenn :v = 9 dann (
  blinker 52 10
  dr "\      |      /"
  blinker 53 11
  dr "\____|____/"
)

wenn :v = 10 dann (
  blinker 55 16
  dr "/----"
  blinker 54 17
  dr "/"
  blinker 53 18
  dr "/"
  blinker 52 19
  dr "/"
)

wenn :v = 11 dann (
  blinker 55 16
  dr "/--- ----\"
  blinker 54 17
  dr "/"          "\"
  blinker 53 18
  dr "/"          "\"
  blinker 52 19
  dr "/"          "\"

  blinker 55 7
  dr "| /---\ |"
)

```

ENDE

PR Geratener_Buchstabe

;* Diese Prozedur ermöglicht dem Benutzer, einen zu ratenden Buchstaben einzugeben.

```
Lokal "b"
blinker 1 26
dr "Geben Sie bitte einen Buchstaben ein:
blinker 39 26
Setze "b" erstes Eingabe
RG :b
ENDE
```

PR Leerwort :w1

;* Gibt ein Wort mit so vielen Unterstrichen zurück, wie das zu ratende Wort Buchstaben hat

;* z. B. für das Wort Autopanne würde _ _ _ _ _ zurückgegeben.

```
lokal "w2"
setze "w2" ""
wh WortLaenge :w1 [
  setze "w2" wort :w2 "_"
]
RG :w2
ENDE
```

PR Neues_Ratewort :w :rw :b

;* Vergleicht das zu ratende Wort :w mit dem mitgelieferten Buchstaben :b

;* An den Stellen, an denen der Buchstabe vorkommt, wird der Buchstabe im bisher geratenen Wort :rw eingetragen.

```
lokal "neuesrw"
lokal "L"
setze "neuesrw" ""
setze "L" 0
wh WortLaenge :w [
  setze "L" :L + 1
  wenn (element :L :w) = :b dann (
    setze "neuesrw" (wort :neuesrw (element :L :w))
  ) sonst (
    setze "neuesrw" (wort :neuesrw (element :L :rw))
  )
]
RG :neuesrw
```

ENDE

PR Worteingabe

;* In dieser Prozedur kann der Benutzer ein zu ratendes Wort eingeben oder ein zufälliges auswählen lassen.

```
LOKAL "w"
lokal "Antwort"
löscheschirm
dr "Wollen Sie das zu ratene Wort selbst eingeben? (j/n) "
setze "Antwort" erstes eingabe
wenn (eines? :Antwort="j" :Antwort="J") dann (
  dr "Geben Sie bitte das zu ratende Wort ein: "
  Setze "w" Erstes Eingabe
) sonst (
  startezufall
  setze "w" Element (1 + zz 10) ["Erdbeere" "Paprika" "Schreibtisch" "Schule"
"Bürostuhl" "Monitor" "Affentheater" "Galgenmännchen" "Gymnasium" "Odenthal"]
)
RG :w
ENDE
```

PR Spiel

```
;* Diese Prozedur Startet ein einziges Spiel

;* Das zu ratende Wort:
  lokal "Wort"

;* Das während des Spiels zusammengeratene Wort:
  lokal "Geraten"

;* Die Anzahl der Versuche beim raten:
  lokal "Versuche"

;* Die schon geratenen Buchstaben:
  lokal "Buchstabenliste"

setze "Wort" Worteingabe
setze "Geraten" Leerwort :Wort
setze "Versuche" 0
setze "Buchstabenliste" ""
löscheSchirm
Bildschirmausgabe :Geraten :Buchstabenliste

solange [(Alle? :Wort<>:Geraten :Versuche<11)] [
  setze "Buchstabe" Geratener_Buchstabe
  wenn (WortLaenge :Buchstabe) > 1 dann (
    wenn :Buchstabe=:Wort dann (
      setze "Geraten" :Wort
    ) sonst (
      setze "Versuche" :Versuche + 1
      Galgenmännchen :Versuche
    )
  ) sonst (
    wenn (Anz_Positionen :Wort :Buchstabe) > 0 dann (
      Setze "Geraten" Neues_Ratewort :Wort :Geraten :Buchstabe
    ) sonst (
      setze "Versuche" :Versuche + 1
      Galgenmännchen :Versuche
    )
    setze "Buchstabenliste" (wort :Buchstabenliste :Buchstabe)
  )
  Bildschirmausgabe :Geraten :Buchstabenliste
]
blinker 10 28
wenn :Versuche<11 dann (
  dr "HURRA, SIE HABEN DAS WORT ERRATEN!!! "
) sonst (
  dr "LEIDER VERLOREN!!! "
)
ENDE
```

PR start

```
lokal "Antwort"
TEXTBILD
löscheSchirm
dz "S P I E L R E G E L"
dz "-----"
dz "Am Anfang musst du dich entscheiden, ob du selbst ein Wort eingeben möchtest,"
dz "welches von deinem Mitspieler erraten wird, oder ob der Computer ein zufälliges"
dz "Wort aus der seiner internen Datenbank aussuchen soll."
dz ""
dz "Anschließend musst du dich Buchstabe für Buchstabe an das zu ratende Wort"
dz "herantasten. Für jeden falschen Versuch wird das Galgenmännchen größer."
dz "Insgesamt darfst du nur 10 mal falsch raten. Beim 11 mal bist du der"
dz ""
dz "
dz "
dz "
dz "Wenn du glaubst, das ganze Wort zu wissen, dann kannst du auch statt des"
dz "Buchstabens das ganze Wort als Rateversuch eingeben."
dz "Beim ganzen Spiel wird nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden."
```

```
dz ""
dz "Und nun wünsche ich dir noch viel Erfolg!"
dz ""
dz ""
dz "          ... Weiter mit der Enter-Taste ..."
solange [(ascii taste) <> 13] []

setze "antwort" "j"
solange [(eines? :Antwort="j" :Antwort="J")] [
  spiel
  dr "          Wollen Sie noch ein Spiel starten? (j/n) "
  setze "Antwort" erstes eingabe
]
ENDE
```

PR WortLaenge :w

;* Ermittelt die Anzahl der Zeichen in dem zu ratenden Wort.

RG Anzahl :w

ENDE