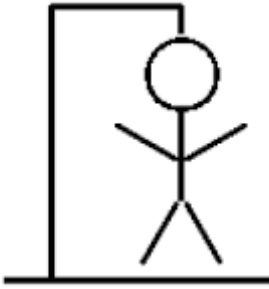


## תרגיל

## האיש התלוי



בנה דף שינהל משחק האיש התלוי בין השרת והלקוח: השרת מגריל מילה מתוך אוסף מילים. ועל הלקוח לנסות לנחש את המילה.

## אופן המשחק:

- השרת שומר אוסף של מילים במערך (או בטבלה, ראה תוספות אפשריות).
- בזמן טענת הדף מגריל המחשב את האינדקס של המילה במערך.
- המחשב מציג טבלה (חד ממדית) שמספר התאים בה כמספר האותיות במילה. מתחת לטבלה יוצר ציור של עמוד תלייה.
- המשתמש בוחר אות.
- אם האות קיימת במילה, היא תירשם בכל תאי הטבלה במקומות בהם היא מופיעה.
- אם לא מופיעה, יופיע חלק נוסף מגוף האיש התלוי בעמוד התלייה.

## סיום המשחק:

- נצחון - המשתמש ניחש נכון את כל אותיות המילה.
- הפסד - הושלמה תמונה האיש התלוי לפני שהמשתמש ניחש את כל אותיות המילה.

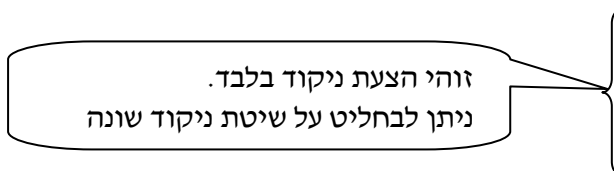
## פעולות עזר:

- ניהול המשחק מצריך ידע במחרוזות.  
מקורות: פרק 12 - מחרוזות בספר יסודות C#.  
תקציר פקודות השפה, קישור בדף יסודות C# (תחת סעיף "ברגע האחרון").

## תוספות אפשריות:

- בתחילת המשחק יוצגו כל אותיות הא"ב (כפתור או תמונה). לחיצה על האות תסמן את האות שנבחרה (תוחלף התמונה בתמונת האות אחרי הבחירה) ותישלח האות לבדיקה.
- המילים יישמרו בטבלה שבה שני שדות: מספר סידורי ומילה. הגרלת מילה: הגרלת מספר סידורי. משפט select לאיתור המילה בטבלה לפי המספר שהוגרל. הוספת מילים למשחק: טופס להוספת מילים לטבלת המילים (בתנאי שהמילה לא קיימת בטבלה).

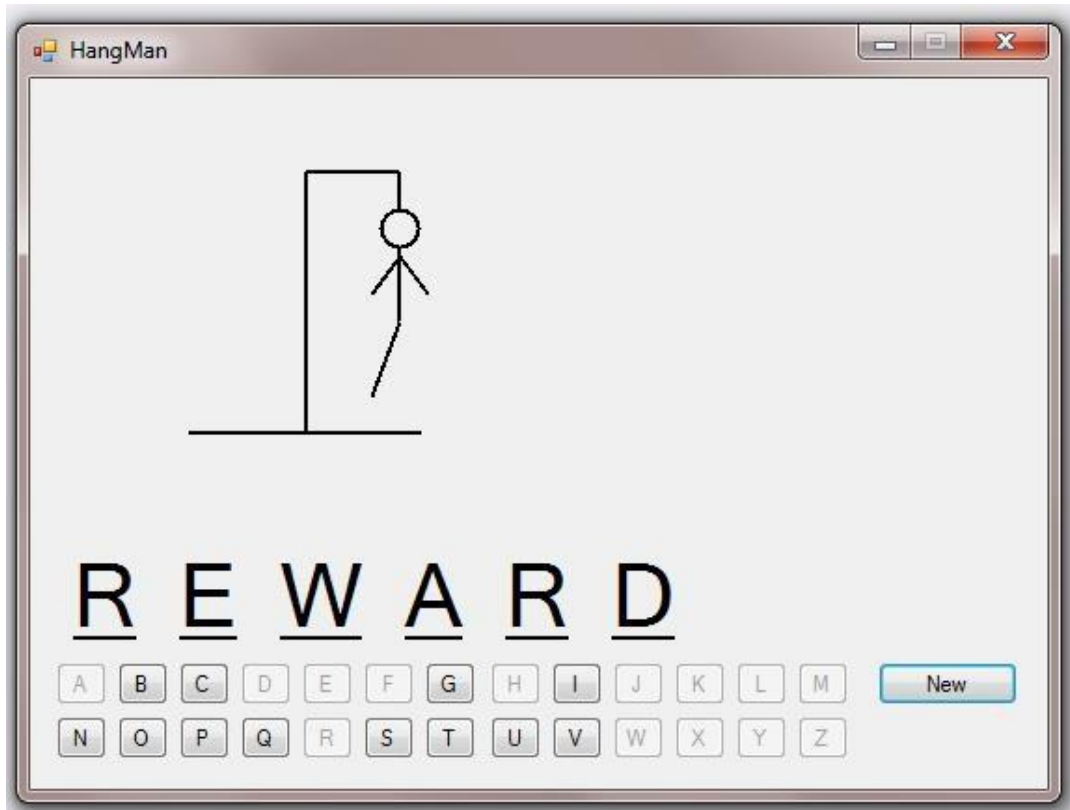
## הצעת ניקוד:



- עבור כל אות נכונה - 5 נקודות.
- עבור כל אות שגויה - 2 נקודות.
- ניחש את המילה - תוספת 20 נקודות.
- הפסיד במשחק - 50 נקודות

שים לב: בכל שלב של המשחק יוצג ללקוח דף מעוצב.





עבודת נעימה