

Programul este un joc bine cunoscut HANGMAN realizat în Console Application. Folosește 2 proceduri în afară de procedura principală main(), un fișier numit cuvinte.txt

Câteva elemente mai importante:

Procedura `citeste()` citește din fișier cuvântul `cuvinte` și scrie pe ecran atâtea linii “ ” cât de lung este cuvântul.

Dacă jucătorul a reușit să ghicească cuvântul cu maxim 10 greșeli (`max_wrong = 10`) atunci a câștigat, se poată să încearcă să ghicească o altă cuvinte, dacă nu atunci se poate să încearcă din nou. Jocul se termină când jucătorul apasă tasta “n” când programul întreabă “Mai vrei sa joci?”.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <iostream>
#include <fstream>

using namespace std;
void citeste();
void ghiceste();

int max_wrong = 10, castigat=0, necastigat=0, len, wrong=0, m=0;
char cuvinte[25], cuvintel[]={" _ _ _ _ _ _ _ _ _ _"};
char ch;

ifstream f("cuvinte.txt");

void citeste()
{
    f.getline(cuvinte, 30);
    len = strlen(cuvinte);
    for (int i=0; i<len; i++)
    {
```

```

        cout<<"_ ";
    }
}

void ghiceste()
{
    cout<<"Litera: ";
    cin>>ch;
    int k=0,l=0,p=0;
    for (int i=0;i<len;i++)
        if (cuvinte[i]==ch)
        {
            if (cuvintel[2*i]!=ch)
            {
                cuvintel[2*i]=ch;
                l++;
            }
            k=1;
        }
        if (k==1)
        {
            cout<<"\nLitera aceasta exista in cuvinte! \n";
            for (int i=0;i<2*len;i++)
                cout<<cuvintel[i];
            m=m+1;
        }
        else
        {
            cout<<"\nLitera aceasta nu exista in cuvinte! Mai ai
"<<max_wrong-wrong-1<<" incercari\n";
            for (int i=0;i<2*len;i++)
                cout<<cuvintel[i];
            wrong++;
        }

        if (m==len) {cout<<"Ai castigat!";castigat++;}
        if (wrong==max_wrong) {cout<<"Nu mai ai
incercari";necastigat++;}
    }

void main()
{
    char ch1;
    citeste();
    do
    {

```

```

    ghiceste();
}while( (m!=len) && (wrong!=max_wrong) );

do
{
    cout<<"\nMai vrei sa joci? y sau n ";
    cin>>ch1;
    if (ch1=='y')
    {
        if (m==len)
        {
            char c[]={ "_"},c1[]={ " "};
            for (int j=0;j<=50;j++)
                if (j%2==0)cuvintel[j]=c[0];
                else cuvintel[j]=c1[0];
            citeste();
            wrong=0,m=0;
            do
            {
                ghiceste();
            }while( (m!=len) && (wrong!=max_wrong) );
        }
    }
    if (wrong==max_wrong)
    {
        char c[]={ "_"},c1[]={ " "};
        for (int j=0;j<=50;j++)
            if (j%2==0)cuvintel[j]=c[0];
            else cuvintel[j]=c1[0];
        wrong=0,m=0;
        do
        {
            ghiceste();
        }while( (m!=len) && (wrong!=max_wrong) );
    }
}while(ch1!='n');
cout<<"\nAi castigat de "<<castigat<<" ori";
cout<<"\nNu ai reustit sa ghicesti cuvantul de
"<<necastigat<<" ori";

getch();
f.close();
}

```

```
----- Litera: a
Litera aceasta exista in cuvinte?
----- a _ a _ _ Litera: l
Litera aceasta nu exista in cuvinte! Mai ai 9 incercari
----- a _ a _ _ Litera: m
Litera aceasta exista in cuvinte?
----- a m a _ _ Litera: _
```