

Kodlama_ve_Zeka - Adam Asmaca Odevi

1. Kullanıcının klavyeden girdiği harfin, gizli kelimede olup olmadığını kontrol eden arama algoritmasının temel mantığını anlatın.
2. Yanlış tahmin sayısının kacı bulduğunda oyunun biteceğini belirleyen bir değişken tanımlayın ve bunu bir koşul ile sınırlayın.
3. Gizli kelimenin harflerini ekranda alt çizgi (_) olarak gösteren ve doğru tahminde harfi açan döngü yapısını açıklayın.