

HomeWork 2

- กำหนด object ที่ต้องการสร้างขึ้นมา (หรือนำมาจาก Homework 1) ทำการสร้างเป็น class โดยให้มีส่วนประกอบเหล่านี้ Constructor, member, method พร้อมทั้งทดสอบเรียกใช้งาน และให้ทำการแทรก tag ในส่วนของ Document และทำการ สร้าง doc API ประกอบไปด้วย
- สร้างเกมส่ายคำ โดยเก็บคำไว้ใน Array โดยคำที่นำมาแสดงต้องมาจากการ random ใน Array ของ String โดยมีศัพท์อย่างน้อย 10 ตัว โดยเขียนอยู่ในอีก class หนึ่ง เพื่อที่สามารถแชร์เรียกใช้ร่วมกันได้โดยอาจตั้งชื่อ class ตามหมวดหมู่ของคำศัพท์ เช่น computer, actor, animal, sport, travel โดยเกมส่ายจะต้องมีกติการดังต่อไปนี้
 - สามารถเลือกหมวดที่จะส่ายได้ ก่อนที่จะเล่น
 - สามารถส่ายผิดได้ 5 ครั้ง ใน 1 คำ
 - คำศัพท์ที่นำมาใช้ไม่ควรเกิน 10 ตัวอักษร
 - เกมส่ายจะแสดงตัวอักษรที่เดาถูกให้ผู้เล่นได้ดูโครงสร้างของคำ
 - ตัวอักษรที่ยังส่ายไม่ถูกให้แสดงด้วยเครื่องหมาย “_” โดยแต่ละตัวอักษรคั่นด้วย space
 - เกมส่ายจะต้องแสดงหมวดหมู่ให้ผู้เล่นทราบทุกครั้งว่ากำลังเล่นอยู่ในหมวดไหน
 - การเล่นได้ 1 คำ ถือว่าได้ 1 แต้ม (ให้มีการสะสมแต้มด้วย)
 - สามารถแสดงรูปแบบจำนวนครั้งที่ผิดได้เช่น

```
0
+---- | ----+
      |
      / \
     /   \
```

หมายเหตุ:

เกี่ยวกับการ random ให้ดูได้จาก API ใน package java.lang หรือดูในส่วนของ class Random ส่วน การตรวจสอบตัวอักษรให้ใช้ method CharAt(index) ของ class String (ให้ดู API ประกอบ)