

Kto wie najczęściej?

- Ten, kto wymyśla pytania :-)

Moduł 0



Obowiązkowo



- ✓ Potrafię odebrać od użytkownika dane, napisać pętle for oraz przechodzić po elementach listy.
- ✓ Potrafię otwierać pliki i zapisywać do nich treści (zarówno .txt jak i .json).
- ✓ Wiem, jak operować na listach, np. dodawać do nich nowe elementy.
- ✓ Wiem czym różni się klasa od obiektu.

Opcjonalnie:

- ✓ Potrafię łączyć obiekty ze sobą i pisać najłatwiejsze testy



Projekt 0

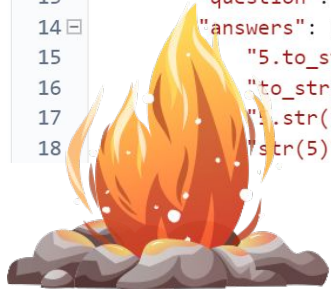
ŁADUJ PYTANIA Z JSONa!
ROBIMY QUIZ!
ZABAWA DLA CAŁEJ RODZINY!

Opis zadania

Oglądasz teleturnieje? Pomyśl, że możesz zorganizować taką grę w swoim domu dzięki programowi, który przygotujesz razem z nami.

Załaduj pytania z pliku **pytania.json** może on wyglądać np. tak:

```
1 [
2   {
3     "question": "Jak sprawdzić długość listy?",
4     "answers": [
5       "my_list.len()",
6       "my_list.size()",
7       "size(my_list)",
8       "len(my_size)"
9     ],
10    "right_answer": "d"
11  },
12  {
13    "question": "Jak na podstawie int zrobić reprezentację w str?",
14    "answers": [
15      "5.to_string()",
16      "to_string(5)",
17      ".str()",
18      "str(5)"
19    ]
20  }
21 ]
```



Opis zadania

Dalej Twoim zadaniem będzie wyświetlanie kolejnych pytań na ekranie użytkownikowi i odbieranie od niego odpowiedzi.

Gdy użytkownik skończy odpowiadać na pytania zapytaj go o imię, a następnie napisz coś w stylu: “Wojtek, zdobywasz 2 punkty na 3!”

Rezultatem dodatkowym powinno być stworzenie pliku scores.txt z dopisanym wynikiem Wojtka.





Jak dalej rozwinąć ten projekt?

Pomysły na dalszy rozwój



- ✓ Wyniki z pliku scoreboard mogą być sortowane tak by wyświetlały się od największej do najmniejszej liczby punktów.
- ✓ Możesz stworzyć osobną aplikację służącą do wymyślania pytań byś nie musiał edytować pliku json
- ✓ W obecnym stadium jest możliwe konspiracyjne podmienianie wyników w pliku scoreboard możesz poszukać metody zapisywania danych w „bezpieczniejszy” sposób.