

## Programmeerimise kursuse (MTAT.03.100) projekti kavand

Projekti teema valikul tuli idee teha Rubiku kuubiku lahendajatele spetsiaalne taimer.

Rubiku kuubiku lahendajad ehk kuubijad saavad tühikut vajutades taimeri käivitada, seejärel Rubiku kuubiku ära lahendada ning viimaks uuesti tühikut vajutada, et ajamõõtmine lõpetataks. Programm kuvab ka kindlat statistikat ning sisaldab muid võimalusi.

Programmi funktsionaalsused:

- mõõdab lahendamisele kuluvat aega
- genereerib juhuslikke segamisi
- arvutab keskmiseid aegu
- kuvab parimaid ja halvimaid aegu
- muud funktsionaalsused, mida jõuame implementeerida

Esialgne mõte on teha programm, kasutades Pygame'i moodulit.

Teen programmi koos Alfred Saidloga rühmast inf6.

Juurde on lisatud kasutajaliidese esialgne kavand. (vt joonis 1)

<div><div>F2 U2 R2 F' L2 F2 U' R F D U F2 U R B R2</div><div>9.13</div><div>Vajutage tühikut, et taimer käivitada.</div></div>	<div>Eelmised tulemused:</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 15.34</li><li>• 16.78</li><li>• 13.24</li><li>• 19.54</li><li>• 18.98</li></ul> <div>Keskmine viiest:</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 17.03</li></ul> <div>Parim tulemus:</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 13.24</li></ul> <div>Halvim tulemus:</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 19.54</li></ul>
--	---

Joonis 1 Esialgne kasutajaliidese kavand