

```
In [1]: import sys
import os
sys.path.append(os.pardir)
```

## Userクラス

```
In [2]: from user.user import User
```

```
In [3]: print(User.__doc__)
```

プレイするユーザの情報に関するクラス  
Scoreを\_\_scoresリストに持ち、ゲームクリア時にクリアの情報を追加する(add\_score())

```
In [4]: user = User(name="test_user")
```

```
In [5]: user.name
```

```
Out[5]: 'test_user'
```

```
In [6]: user.scores
```

```
Out[6]: []
```

## GameType

```
In [7]: from user.user import GameType
```

```
In [8]: print([i for i in GameType])
[<GameType.REPORT: 0>, <GameType.SHIRITORI: 1>]
```

```
In [9]: from user.user import ReportMode
```

```
In [10]: print([i for i in ReportMode])
[<ReportMode.EASY: 'かんたん'>, <ReportMode.NORMAL: 'ふつう'>, <ReportMode.DIFFICULT: 'むずかしい'>]
```

```
In [11]: from user.user import ShiritoriMode
```

```
In [12]: print([i for i in ShiritoriMode])
[]
```

## GameInfo

```
In [13]: from user.user import GameInfo
```

```
In [14]: print(GameInfo.__doc__)
```

ゲームの情報に関するクラス  
モードに関する定義は  
レポートでは難易度(ReportMode)、しりとりでは品詞の種類(ShiritoriMode)なので変数とした

```
In [15]: game_info = GameInfo(game_type=GameType.REPORT, mode=ReportMode.EASY)
```

```
In [16]: game_info.type
```

```
Out[16]: <GameType.REPORT: 0>
```

```
In [17]: game_info.mode
```

```
Out[17]: <ReportMode.EASY: 'かんたん'>
```

## Score

```
In [18]: from user.user import Score
```

```
In [19]: print(Score.__doc__)
```

ゲームクリア時のスコアに関するクラス

```
In [20]: score = Score(game_info=game_info, time=50, number_of_words=70)
```

```
In [21]: score.game_info.type
```

```
Out[21]: <GameType.REPORT: 0>
```

```
In [22]: score.game_info.mode
```

```
Out[22]: <ReportMode.EASY: 'かんたん'>
```

```
In [23]: score.clear_time
```

```
Out[23]: 50
```

```
In [24]: score.number_of_words
```

```
Out[24]: 70
```

## Userにスコアを追加してみる

### add\_score()内でScoreの生成をしてくれる

```
In [25]: user.add_score(game_info=game_info, time=30, number_of_words=50)
```

```
In [26]: user.name
```

```
Out[26]: 'test_user'
```

```
In [27]: user.scores
```

```
Out[27]: [<user.user.Score at 0x208ab222850>]
```

### scores[-1]とすれば一番最新のスコアを見られる

```
In [28]: latest_score = user.scores[-1]
```

```
In [29]: latest_score.game_info.type
```

```
Out[29]: <GameType.REPORT: 0>
```

```
In [30]: latest_score.game_info.mode
```

```
Out[30]: <ReportMode.EASY: 'かんたん'>
```

```
In [31]: latest_score.clear_time
```

```
Out[31]: 30
```

```
In [32]: latest_score.number_of_words
```

```
Out[32]: 50
```