

Kinevet a végén programozói dokumentáció

Fájlok:

- babu.py
- kockak.py
- függvények.py
- main.py

babu.py:

- ⇒ Itt inicializáltam a Bábu osztályt ahol a konstruktornak 3 argumentumot adtam ezek a bábu objectnek az argumentumait kapja.
- ⇒ Kirajzol függvény, amelyben maga a bábu kerül kirajzolásra.
- ⇒ Mozgat nevű függvény ami, létrehozza a mozgatáskoordinátáit.

kockak.py:

- Kocka osztály inicializálása ahol a dobókocka került megalkotásra konstruktorban a kijelzéssel.
- Egyes, kettes, harmas, negyes, otos, hatos nevű függvények kijelzik a dobás redményét.

függvények.py:

- A függvény meghatározza, hogy a kattintás egy bábura történt-e x,y-ra kattintott koordináta.
- Lista az összes babu egy két dimenziós (mátrix) listában szín_index a listán belül mutat az adott színekre így csak azt vizsgálja szam az az érték amit a bábunak lépni e kell.

main.py:

- Φ Importáltam a különböző modulokat (babu,kocka,fuggvenyek).
- Φ Inicializáltam a program alap szerkezetét (képernyőt).
- Φ Globálisan létrehoztam azokat a színeket amikkel dolgoztam.
- Φ Tabla nevű függvénnyel inicializáltam a társasjáték pályáját.
- Φ Korok_sorrend nevű függvényben kezeltem le azt hogy a játékosok csak egy adottsorrendben tudjanak következni egymásután ezt hivatott jelezni a pálya körül világító szín.
- Φ A display_first a dobókocka alapszerkezete itt kerül megívásra a kocka modulbol minden dobás értékétől függően a dobás eredménye.
- Φ A main függvényen belül történik maga az event kezelés illetve idehívódik meg minden eddig elkészített függvény,itt található maga a „game loop” is ami a játék magja.