

Tehnička dokumentacija

Projekt Flashcards

Uvod

Ideja programa

Flashcards je program napravljen za olakšanje ponavljanja i memorizacije. Ideja programa je da iz odabrane datoteke ispituje korisnika. Najbitniji dio programa je to što se može koristiti za ponavljanje bilo kojeg sadržaja, čime ima veliku primjenu. Program je sam po sebi vrlo primitivan i bazičan, ali dozvoljava potpunu personalizaciju sadržaja kao i mogućnost spremanja najčešćih pogrešaka kako bi sljedeći put loše zapamćeni pojmovi došli do većeg izražaja.

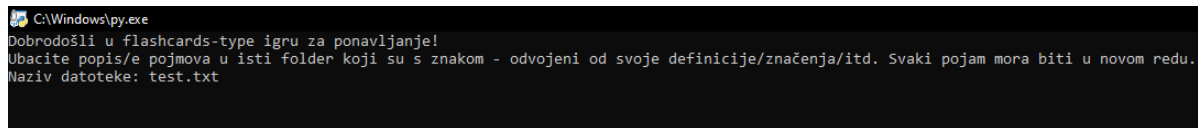
Odabir projektne ideje

Ovaj program nastao je putem projekta iz informatike za vrijeme nastave na daljinu. Današnji školski sustav traži mnogo memorizacije, pa sam za svoj projekt odabrala napraviti program koji bi mi bio od koristi u daljnjem školovanju. Inače samostalno ponavljam na sličan način, ali ovim putem mogu jednostavno bolje optimizirati učenje.

Opis rada

Pokretanje programa

Pri pokretanju programa korisnik dobiva poruku dobrodošlice i traži ga da unese ime datoteke koja mora biti priložena u istom folderu kao i program. Datoteka mora sadržati glavni pojam ('odgovor') i drugi pojam ili definiciju ('pitanje') odvojeni znakom '-'. Svaki par pitanja i odgovora mora biti u svojem redu.



```
C:\Windows\py.exe
Dobrodošli u flashcards-type igru za ponavljanje!
Ubacite popis/e pojmova u isti folder koji su s znakom - odvojeni od svoje definicije/značenja/itd. Svaki pojam mora biti u novom redu.
Naziv datoteke: test.txt
```

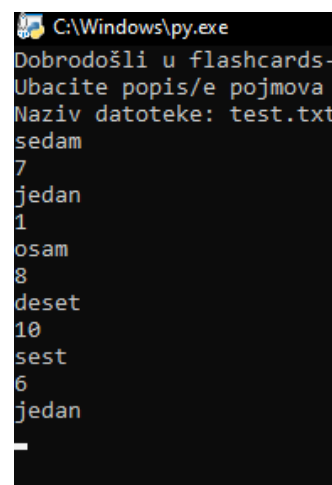
Početni ispis

Ispitivanje korisnika

Nakon što program učitava datoteku, započeti će s ispitivanjem korisnika. Program nasumice odabire pitanje, na koje korisnik mora odgovoriti unosom točnog odgovora. Kada korisnik unese svoj odgovor, program odabire novo pitanje itd.

Ponavljanje pitanja

Kako bi se spriječilo prekomjerno ponavljanje istih pitanja, ovisno o broju parova pitanja i odgovora, sljedećih nekoliko puta isto se pitanje neće ponoviti.



```
C:\Windows\py.exe
Dobrodošli u flashcards-
Ubacite popis/e pojmova
Naziv datoteke: test.txt
sedam
7
jedan
1
osam
8
deset
10
sest
6
jedan
```

Ispitivanje

Završetak programa

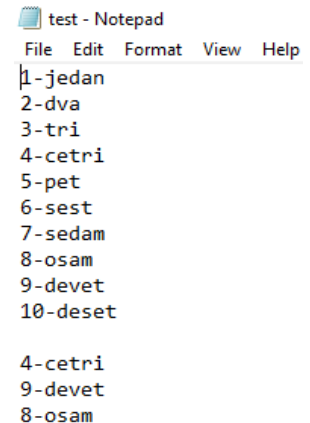
Program će nastaviti ispitivati korisnika dok korisnik ne odluči prekinuti program unoseći riječ 'KRAJ'. Tada program ispisuje broj točnih i netočnih odgovora, te pita korisnika želi li spremiti igru.

```
sest
KRAJ
Točnih odgovora je bilo 4, a netočnih 3. Spremi igru (Y/N)?
```

Završni ispis

Spremanje pogrešaka

Ako korisnik odgovori s 'N', program završava s radom bez promjena. Ako korisnik odgovori s 'Y', program sprema greške unoseći ih u datoteku u istom obliku kao što su pojmovi bili zapisani, tako da sljedeći put kada korisnik pokrene program koristeći tu datoteku ti će se pojmovi pojavljivati češće.



```
test - Notepad
File Edit Format View Help
1-jedan
2-dva
3-tri
4-cetri
5-pet
6-sest
7-sedam
8-osam
9-devet
10-deset

4-cetri
9-devet
8-osam
```

Datoteka nakon spremanja

Tehničke informacije

Program je napravljen u Pythonu 3.8.2.

U slučaju nekih problema konzultirala sam forume poput stackoverflow.com za uvid u problem. Osim standardnih funkcija u Pythonu koristila sam random naredbe.