Tävling Henrik Nguyen TE18

Uppgift:

Uppgiften är att en person (användaren) ska kunna anordna och administrera en tävling. Uppgiften är ganska fri och man får göra lite som man vill men det finns några krav och det är att det ska finnas något slags register som man ska kunna ändra på, den ska innehålla metoder och sedan ska det göras ett aktiveringsprogram i draw.io.

Lösning:

Det jag började med var att skriva upp en meny på några saker som man skulle kunna göra i detta program, det var det första steget för mig för då vet jag vad jag behöver jobba med.

Sedan skapade jag en lista som jag döpte till “tävling” (jag vet att man inte ska använda åäö när man programmerar men jag kom på det lite försent och jag är för lat att ändra det, men ska tänka på det nästa gång. (vet även att det endast fungerar på python)).

Jag löste de flesta uppgifterna med if, elif och else satser, for satser användes för att skriva ut namnet osv på deltagarna i listan. Jag använde mig utav while True många gånger då jag inte ville att användaren skulle behöva komma tillbaka till den stora menyn igen, tex om användaren ska lägga till 10 st deltagare i programmet så kan det vara lite jobbigt om man åker ut ur den delen varje gång man har lagt till en person. Jag gjorde massa funktioner med hjälp utav def funktionen, om jag inte hade använt mig utav def funktionen så hade hela programmet sett så mycket stökigare ut. Jag hade många inputs då användaren ska fylla i saker osv, och då använde jag mycket metoder som till exempel: .title() .lower() .strip() .isdigit() len(). Metoderna underlättar för användaren och gör så att allt blir lättare för både programmet och för användaren. För att få en slumpmässig vinnare så använde jag mig utav random funktionen  “random.randint()” den gör så att de får ett random tal, jag skriver in 2 tal i parenteserna och det är start och slutnummret så kommer att slumpas. Jag valde då 7 som start och 64 som end, det betyder att man kan minst äta 7 julabollar och som mest 64 julabollar. Sedan använde jag mig även utav time funktionen “time.sleep()” och det gör så att programmet skriver inte ut nästa sak direkt utan väntar stund (beroende på¨hur länge du har satt den) innan den fortsätter att skriva ut saker. T ex så hade jag time.sleep(1), och då skrev den ut . 1 gång och sedan väntade den i 1 sekund innan den fortsatte.

Slutsats:

Jag har stött haft problem med nästan allt men har oftast löst det direkt. Något som tog dit att fixa var hur man skulle få se vinnaren, först vann killen som hade ätit minst bollar sedan när jag skulle fixa det så krascha allt och då fastnade jag ett tag men det löste sig tillslut. något som jag tror jag kan lösa men inte kan är deltagarnummren. Så ifall användaren tar bort personen som har deltagarnunmret 3 så kommer det att stå 1 2 4 5 6. Något som skulle fixa det är ifall man kan visa Index nummret istället men jag vet inte riktigt hur. Det jag vet är att index börjar alltid på 0 och jag behöver då ha + 1 på alla så blir det rätt och om någon då tas bort så får de ett nytt index nummer som även är deltagarnummret. Det är nog det ända problemet användaren kan få.

