

Lista 4 – tryb początkujący

1. Zmodyfikuj skrypt z zadania 2 z Lista1 w taki sposób by korzystał z instrukcji warunkowych, pętli
2. Zmodyfikuj skrypt z zadania 3 z Lista1 w taki sposób by pozwalał użytkownikowi na wybór systemu liczbowego (2, 8, 10, 16). Powinna być możliwość dowolnej konwersji np. 2 -> 8 lub 8 -> 2 itp.
3. Napisz skrypt będący prostą grą w odgadywanie słów. Kategorie oraz słowa powinny być zapisane w kolekcji (listy, słowniki). Przed rozpoczęciem gry podaje się dwie liczby:
 - pierwsza będącą indeksem pozycji z kolekcji zawierającej kategorie
 - druga będącą indeksem pozycji z kolekcji zawierającej słowa do odgadnięcia

Na ekranie powinna wyświetlić się kategoria oraz znaki podkreślenia symbolizujące literki do odgadnięcia.

Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy. Pierwszy gracz podaje literę i jeśli jest w słowie do odgadnięcia to zdobywa 1 pkt za każdą literkę w słowie i ma możliwość odgadnięcia słowa. W przypadku braku litery szansę dostaje gracz2. Pkt przechowywane są w słowniku w postaci np. gracz1: liczba_pkt. Po odgadnięciu hasła do liczby pkt dodawane są pkt za każdą literkę, która nie została odkryta pomnożone przez 2. Na ekranie powinien się wyświetlić napis:

WYGRYWA GRACZ1 !!!

#####

Punkry

#####

Gracz1: liczba_pkt

Gracz2: liczba_pkt