LIETOTĀJA ROKASGRĀMATA

Programma: "Trīs rindā"

Programmas apraksts

"Trīs rindā" ir izklaidējoša galda spēle, kas paredzēta divu spēlētāju sacensībai vai spēlei pret datoru. Mērķis ir pirmajam izveidot trīs simbolus ("X" vai "O") vienā rindā – horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli.

Uzstādīšanas instrukcija

Lejupielādējiet un izpakojiet programmas arhīvu "TrisRinda.zip".

Pārliecinieties, ka izpildfailu TrisRinda. py un saistītos resursus nešķir. Visi faili jāatrodas vienā mapē.

Atveriet Python vidē vai izmantojiet termināli, lai palaistu programmu: python TrisRinda.py

Ja vēlaties, varat izveidot īsinājumu darbvirsmā, lai ātri palaistu programmu.

Lietošanas instrukcija

Sākuma skats



Pēc programmas palaišanas tiek atvērts sākuma logs ar nosaukumu "Trīs rindā". Sākuma skatā redzama poga "Sākt spēli", uz kuras jānoklikšķina, lai sāktu spēli.

Spēles gaita

Spēles logs sastāv no:

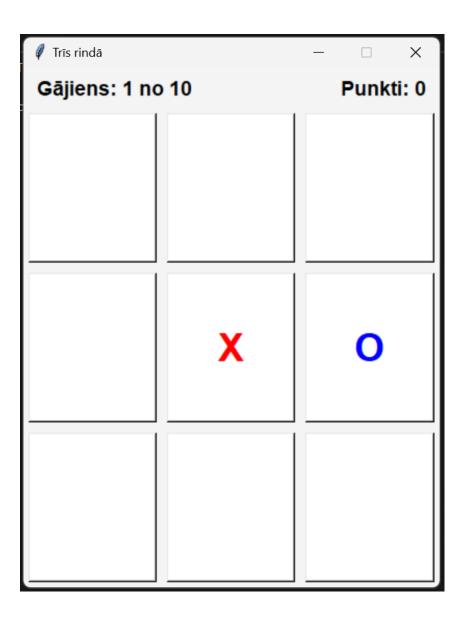
Spēles laukuma (3x3 matrica).

Informācijas joslas, kur redzams pašreizējais gājiens un iegūtie punkti.

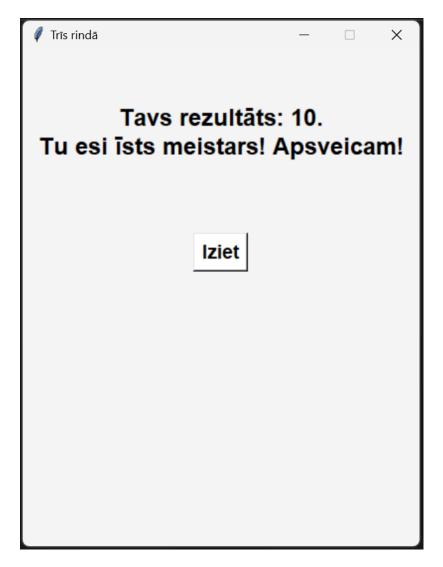
Pirmais spēlētājs vienmēr ir "X", kamēr "O" pārstāv datoru.

Spēlētājs izdara gājienu, klikšķinot uz jebkura brīva laukuma matricā. Pēc spēlētāja gājiena datoram automātiski jāizdara savs gājiens.

Spēles loga skats:



Rezultāta skats



Spēle beidzas, kad:

Kāds spēlētājs izveido trīs simbolus rindā.

Visas laukuma vietas ir aizņemtas (neizšķirts).

Rezultātu logs parāda:

Kopējo punktu skaitu.

Uzvarētāju vai paziņojumu par neizšķirtu.

Papildu iespējas

Rezultātu saglabāšana: Katras spēles rezultāti tiek automātiski saglabāti failā rezultati.txt, norādot:

Spēlētāja punktu skaitu;

Spēles ilgumu;

Beigu laiku;

Paziņojumu par uzvaru vai zaudējumu.

Spēles pārtraukšana: Spēli var pārtraukt jebkurā laikā, aizverot programmas logu.

PIEZĪMES:

Ja rodas kļūdas vai spēle nedarbojas, pārliecinieties, ka jūsu datorā ir instalēta jaunākā Python versija.

Lai saglabātu spēles datus, pārliecinieties, ka failam rezultati.txt ir rakstīšanas tiesības.