

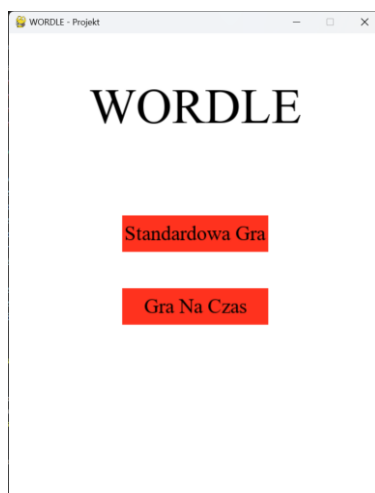
INSTRUKCJA URUCHOMIENIA PROTOTYPU:

Aby uruchomić prototyp należy pobrać z repozytorium na GitHubie (Aplikacja – Wordle) plik o nazwie „prototyp z klasą(ami).py” i uruchomić go w VS Code.

WYMAGANE BIBLIOTEKI: pygame, sys, random, time

INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA:

Celem gry WORDLE jest odgadnięcie ukrytego 5-literowego słowa w języku angielskim. Po uruchomieniu aplikacji na ekranie pojawia się MENU pozwalające na wybór trybu gry. Użytkownik ma do wyboru dwa tryby – Gra standardowa oraz Gra na czas. Aby wybrać tryb należy kliknąć odpowiedni przycisk.




GRA STANDARDOWA:


Po uruchomieniu gry, na ekranie pojawia się pole, w które należy wpisać 5-literowe słowo w języku angielskim. Uwaga – musi być to istniejące słowo, gra zaliczy np. liczbę mnogą lub odmieniony czasownik, ale nie pozwoli wpisać „AAAAA” czy „AEIOU”. Słowo należy wpisać na klawiaturze komputera i zatwierdzić przyciskiem ENTER. Przed zatwierdzeniem można wpisaną znak usunąć przy pomocy przycisku BACKSPACE.



Gra po uruchomieniu, przed wpisaniem słowa

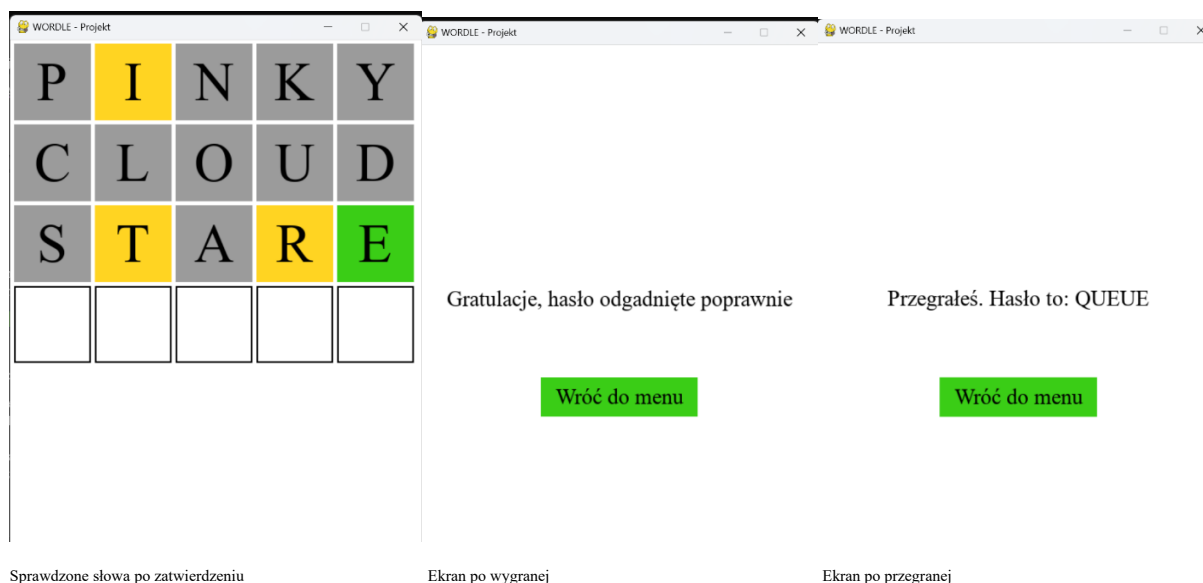
Po zatwierdzeniu słowa nastąpi jego sprawdzenie – pola z literami zostaną pokolorowane według poniższej legendy:

Pole zielone  : Litera znajduje się na poprawnym miejscu,

Pole żółte  : Litera jest w hasle, ale na innym miejscu,

Pole szare  : Litera nie ma w hasle.

Po sprawdzeniu gracz może wpisać kolejną próbę. Na odgadnięcie hasła użytkownik ma w sumie 6 prób. Po odgadnięciu poprawnego hasła wyświetli się ekran informujący o końcu gry z przyciskiem pozwalającym na powrót do MENU. Po wykorzystaniu wszystkich 6 prób (w przypadku, kiedy gracz nie odgadnie hasła) wyświetla się ekran, na którym zapisane jest hasło oraz tak jak w przypadku wygranej – przycisk umożliwiający powrót do MENU.



GRA NA CZAS:

Tryb gry na czas działa tak jak gra podstawowa, ale na odgadnięcie hasła gracz ma 2 minuty. Po upłynięciu tego czasu wyświetla się ekran jak przy przegranej.

PLAN FUNKCJONALNOŚCI APLIKACJI:

Zamiast trybu „Gra na czas” dostępne będą 2 tryby:

- 1) Gra polegająca na jak najszybszym rozwiązaniu – czas będzie liczony od 0,
- 2) Gra polegająca na rozwiązaniu jak największej ilości łamigłówek w danym czasie. Po każdym zwycięstwie lub przegranej automatycznie będzie odpalana kolejna gra z nowym hasłem.

Zaktualizowanie ekranów po zwycięstwie /porażce:

- 1) W Grze standardowej po zwycięstwie oprócz gratulacji wyświetlane będzie również hasło oraz ilość numer próby w której gracz je odgadł,
- 2) W pierwszej wersji nowej gry na czas zostanie wyświetlony również czas, po jakim gracz odgadł hasło,
- 3) W drugiej wersji gry na czas zostanie wyświetlona ilość haseł, które gracz odgadł poprawnie w ciągu danego czasu.

PLAN PRACY:

1. Zmienić kod tak aby spełniał założenia zapisane w planie funkcjonalności,
2. Zaktualizować grafikę gry,
3. Poprawić przejrzystość kodu,
4. Zaprojektować testy jednostkowe,
5. Dostosować kod do wymagań (PEP-8) oraz dodać komentarze zgodne z PEP-257,
6. Dodać adnotację typów,
7. Zweryfikować jakość kodu zgodnie z wymaganiami
8. Sprawdzić, czy zostały spełnione wszystkie cele.