**Zaczynamy tworzyć grę!**

Cześć!

W poprzedniej lekcji nauczyliśmy się obsługiwać repl.it, oraz tworzyć zmienne i funkcje oraz wyświetlać je na naszym ekranie. Stworzyliśmy też pierwsze instrukcje warunkowe, które będą nam niezbędne w przypadku naszej gry..

**Tworzymy planszę**

Już umiesz posługiwać się instrukcjami warunkowymi, oraz wiesz jak tworzyć zmienne i funkcje. Możemy już przejść do tworzenia prostej gry, jaką jest kółko i krzyżyk. Zaczniemy od zdefiniowania sobie naszej planszy do gry. Która powinna składać się z 9 pól, w których będzie można zaznaczać nasze krzyżyki i koła.

Zanim to zrobimy, powiem Ci najpierw w jaki sposób możesz umieszczać komentarze w swoim kodzie, które pomogą Ci czytać i rozumieć napisany program. Jeżeli chcesz napisać coś co będzie jedynie komentarzem wystarczy, że w nowej linii zaczniesz pisać od # .

Czyli możesz stworzyć komentarz np.



Super. już wiesz jak tworzyć komentarze. Nie są one interpretowane przez kompilator więc, możesz w nich umieszczać wszystkie dodatkowe informacje do kodu. Wróćmy więc do stworzenia tablicy do naszej gry.

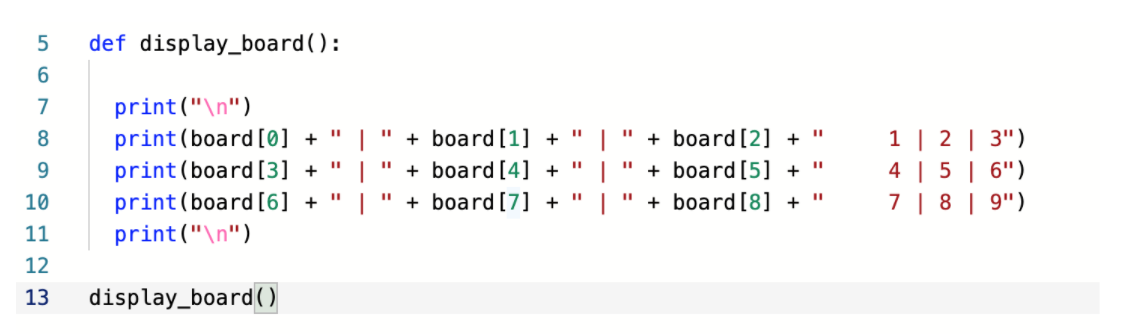
Tworzymy zmienną board w której umieszczamy dziewięć **“-”** (myśliników), które będą naszymi polami.



Super. to mamy już stworzoną zmienną board, składającą się z pól, które będziemy potem podmieniać na “X” lub “0”.

Jeżeli odpalisz teraz program to oczywiście on nic nie wyświetli. Musimy zdefiniować sobie, np. przez funkcję def, całą naszą tablicę korzystając z funkcji print, których nauczyłeś się w pierwszej lekcji, a następnie wywołać naszą funkcję.

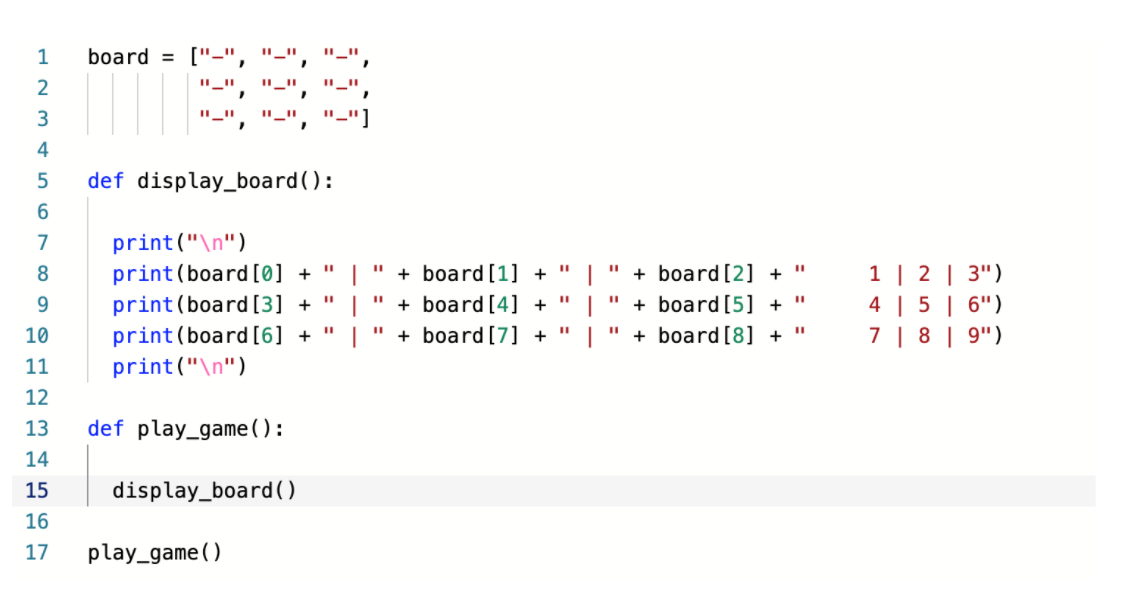
Stwórzmy więc funkcję def zawierającą w sobie print naszej tablicy, oraz numeracji pól, które pomogą użytkownikowi wybierać odpowiednie pola.



Jeżeli teraz odpalisz swój program to funkcja zostanie wywołana a kompilator na ekranie wyświetli Twoją tablicę.

Przed wywołaniem funkcji display\_board() zdefiniujmy sobie funkcję, która będzie zawierała w sobie całą naszą grę. Dzięki temu będziemy mogli ją po prostu odpalić na końcu naszego systemu. Więc przed wywołaniem funkcji display\_board() dopiszemy funkcję def którą nazwijmy play\_game()

Aktualnie cały nasz kod powinien wyglądać w ten sposób:



W jaki sposób to działa? Przeanalizuj sobie to krok po kroku samemu, ja postaram Ci się to omówić w jasny sposób. Mamy zdefiniowaną zmienną board składającą się z dziewięciu myślników. Następnie zdefiniowaliśmy funkcję def display\_board():, która wyświetla nam tą tablicę oraz przypisuje jej odpowiednie pola.

Stworzyliśmy funkcję def play\_game(): która zawiera w sobie uruchomienie naszej funkcji display\_board(), która odwołuje się do naszej zmiennej board. Na samym końcu po prostu odpalamy funkcję def play\_game(), która wywołuje uruchomienie funkcji display\_board().

Na początku może brzmieć trochę strasznie, ale pisząc dalej nasz kod zrozumiesz dlaczego zastosowaliśmy takie rozwiązanie w którym wszystkie elementy naszej gry będziemy umieszczać w zdefiniowanej funkcji def play\_game():

Miłej nauki i do następnego razu!