Minesweeper - Lookback

Vad har jag lärt mig?

Olika mer sätt att använda listor, detta följer upp till dom kommande punkterna.

* Lärt mig hur man använder sig av en rekursiv funktion, där man returnerar nya värden för att kolla nya platser i en lista.
* Att listors värde sparas när man anropar en funktion som har listans namn i ett värde (till skillnad från andra värden som inte sparas)
* Lärt mig att en lista kan innehålla flera listor som man kan sedan ändra på och lägga in värden.
* Lite gran mer om användarvänlighet.

Vad har varit svårt?

Det svåraste med programmet var funktionen som ska leta åt nollor och vissa siffrorna runt nollorna. Denna funktion tog längst tid och var lätt den mest komplicerade saken i programmet. Detta hade mycket att göra med att det var många värden som blev tvungen att sparas skickas tillbaka till funktionen och att den skulle inte råka kolla utanför funktionen som hade lätt till att programmet kraschade.

Annars har det varit mindre problem som lärde till att jag lärde mig nya saker som var listad i vad jag hade lärt mig. Där användarvänligheten var om hur man kunde fixa problemet med att användaren skriver in mellan rum mitt i en lista.

Vad gick lätt?

Olika saker som gick lätt var:

* Namngivningen av funktioner och andra värden i programmet.
* Kolla om användaren tryckte på en bomb, eller hade vunnit.
* Fixa flera svårighets grader till spelet genom att göra större listor.
* Göra kartan som användaren ser, med att lägga in # i en 9 x 9 fält.
* Ändra värden I kartan genom att byta ut värdet som fanns i den sanna listan mot värdet som fans på användarens karta.
* Att få att flagga och oflagga en position att fungera.
* Navigationen I menyn och resten av programmet.
* Att fixa ett sätt så att användaren kan lämna programmet när den vill.
* Att få programmet att konstant gå igenom 3 olika funktioner tills användaren hade vunnit eller förlorat.
* Mycket av användarvänligheten som jag kunde innan (Med while true och ValueError)