

DoCumentatie PyGame

14-3-2019

Jelmer van Lingen, Andries de Boer, Benjamin de Jong, Niek Aukes, Douwe Osinga

Inhoud

[Logboek 2](#_Toc5261165)

[Donderdag 28 Februari 2019 2](#_Toc5261166)

[Douwe 2](#_Toc5261167)

[Niek & Jelmer 2](#_Toc5261168)

[Andries 2](#_Toc5261169)

[Donderdag 7 Maart 2019 2](#_Toc5261170)

[Jelmer 2](#_Toc5261171)

[Andries 2](#_Toc5261172)

[Allemaal 2](#_Toc5261173)

[Donderdag 14 Maart 2019 2](#_Toc5261174)

[Met ons allen 2](#_Toc5261175)

[Werking van het programma 3](#_Toc5261176)

[Hoe werkt het spel? 3](#_Toc5261177)

[Hoe moet het programma werken? 3](#_Toc5261178)

[Genereren: 4](#_Toc5261179)

[Invoer: 4](#_Toc5261180)

[Feedback: 4](#_Toc5261181)

[Tekenfunctie: 4](#_Toc5261182)

[Game: 4](#_Toc5261183)

[Code van het programma 5](#_Toc5261184)

[5](#_Toc5261185)

# Logboek

## Donderdag 28 Februari 2019

### Douwe

Begin gemaakt aan TekenSpeelgebied() (Het speelgebied voor Mastermind).

### Niek & Jelmer

Begin gemaakt aan Feedback() (de feedback op je antwoord, of er een cijfer goed is, en of die op de juiste plek staat of niet).

### Andries

Begin gemaakt aan Input() (de input & controle van de ingevulde cijfers).

## Donderdag 7 Maart 2019

### Jelmer

Overbodige codering weggehaald en veranderd (er was een overbodige lijst aangemaakt voor de feedback van de code).

### Andries

Slechtetekens() veranderd naar GoedeTekens() (Zodat er geen tekens als ë in de code konden worden ingevoerd, zorgt voor opheldering).

### Allemaal

Spel afgemaakt en getest op functionaliteit.

## Donderdag 14 Maart 2019

### Met ons allen

Spel MasterMind gepresenteerd.

# Werking van het programma

## Hoe werkt het spel?

Het spel wordt (oorspronkelijk) gespeeld door 2 spelers. Speler 1 maakt een code en speler 2 probeert deze te kraken. Speler 2 heeft 12 kansen om de code te kraken en krijgt hulp van speler 1 door middel van een feedback-systeem. Deze feedback wordt berekend door de het aantal goede cijfers op te tellen en het aantal goede cijfers op de goede plek op te tellen. Als speler 2 de code binnen 12 rondes kraakt heeft speler 2 gewonnen. In onze code bedenkt de computer zelf welke stappen speler 1 moet ondernemen om het spel werkend te maken.

## Hoe moet het programma werken?

Er zijn een paar velden hoe het programma moet werken.

### Genereren:

Voor het genereren van de code worden 4 (willekeurige) getallen tussen de 0 en 5 gemaakt. Deze getallen worden opgeslagen in een lijst die het hele programma kan gebruiken

### Invoer:

Bij de invoer wordt de speler gevraagd om 4 getallen tussen de 0 en 5 in te voeren. Bij deze getallen worden bekeken of zij wel het goede formaat bevatten. Daarna worden de getallen gezet in lijsten en als resultaat van de functie gegeven zodat de rest van het programma deze getallen nog kan gebruiken.

### Feedback:

Bij de feedback ontvangt de functie de getallen die zijn ingevoerd door de speler en vergelijkt deze met het antwoord. Als een getal die ingevoerd is door de speler overeenkomt met een getal uit het gegenereerde antwoord, geeft de computer aan dat er een getal in de code zit (maar zegt niet waar), dit wordt weergegeven als een ‘ampersand’ (&). Als een gegeven getal ook nog op de goede plek zit onderneemt de computer dezelfde stappen en wordt weergeven als een hekje/hash (#)

### Tekenfunctie:

De tekenfunctie tekent het scherm voor de gebruiker. Het scherm geeft na het oproepen van de tekenfunctie informatie zoals de pogingen en de feedback die daarop is gegeven weer.

### Game:

Het beginpunt van het spel is gesitueerd in een loop. De Input functie wordt opgeroepen en het resultaat wordt opgeslagen in een variabele. Daarna wordt de feedback berekend. Als de speler de code heeft gekraakt eindigt het spel. Daarna wordt de tekenfunctie opgeroepen met de verkregen informatie. Dit wordt 12 keer herhaald of tot de speler de code heeft gekraakt.

## Code van het programma

### 

#Deze lijn is uiteindelijk verwijderd