Spēles nosaukums: Kauliņu sacīkstes

Izstrādes valoda: Python (ar tkinter bibliotēku)

Datums: 2025. gada 27. maijs

Darba apraksts:

Izveidoju spēles prototipu, kur divi spēlētāji sacenšas, metot metamo kauliņu. Spēles mērķis ir sasniegt 30 punktus. Katram spēlētājam ir poga, ar kuru viņš var mest kauliņu, un rezultāts tiek parādīts uz ekrāna. Pēc katra metiena tiek aprēķināti punkti, un kad kāds spēlētājs sasniedz 30 punktus, programma paziņo uzvarētāju.

Kas man izdevās:

1. Sanāca izveidot vienkāršu grafisko interfeisu ar tkinter.

2. Poga darbojas abiem spēlētājiem.

3. Punkti tiek pareizi skaitīti un attēloti.

4. Uzvarētājs tiek paziņots, kad sasniedz 30 punktus.

Kas nesanāca:

- Neizdevās pievienot spēles restartēšanas iespēju.

- Nav iespējas ievadīt spēlētāju vārdus.

- Nav iekļauts kauliņa attēls, tikai skaitļi.

- Vēlētos nākotnē pievienot skaņu vai animāciju.

Secinājumi:

Šī spēles versija ir vienkārša. Tā ir piemērota kā pamata prototips turpmākai attīstībai. Esmu apmierināta ar rezultātu, jo viss galvenais un prasībām atbilstošs tika realizēts, un spēli var spēlēt divi cilvēki.