



Python Biella Group

# Learning Python with games

## Gioco 05 – Quiz

### **Docenti**

Mario, Andrea, Maria  
Teresa

---

Anno 2021

# Quiz



Rispondi alla domanda selezionando la risposta corretta entro 10 secondi  
Se non la sai, puoi cliccare su «Skip»

Le risposte proposte sono nei box arancioni

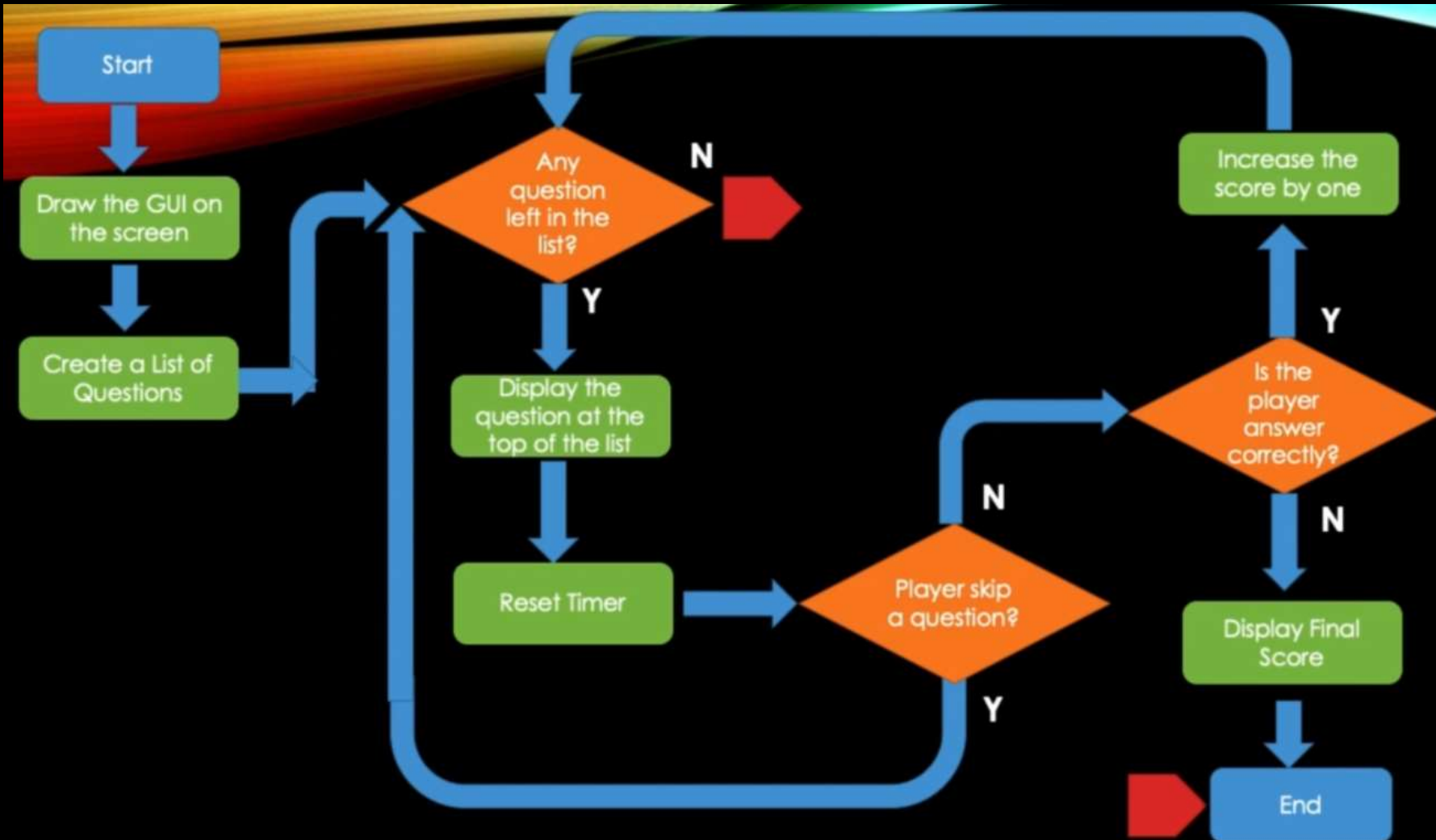
L'interfaccia del gioco è testuale ma «grafica» (GUI)

In alto una scritta scorrevole ricapitola la situazione del gioco

Le domande del gioco non sono nel codice del gioco e possono essere personalizzate da chiunque



# Quiz - Logica di gioco



# Quiz - 1

Inizializzazioni e costanti

Disegnare l'interfaccia e "traduzione" in coordinate

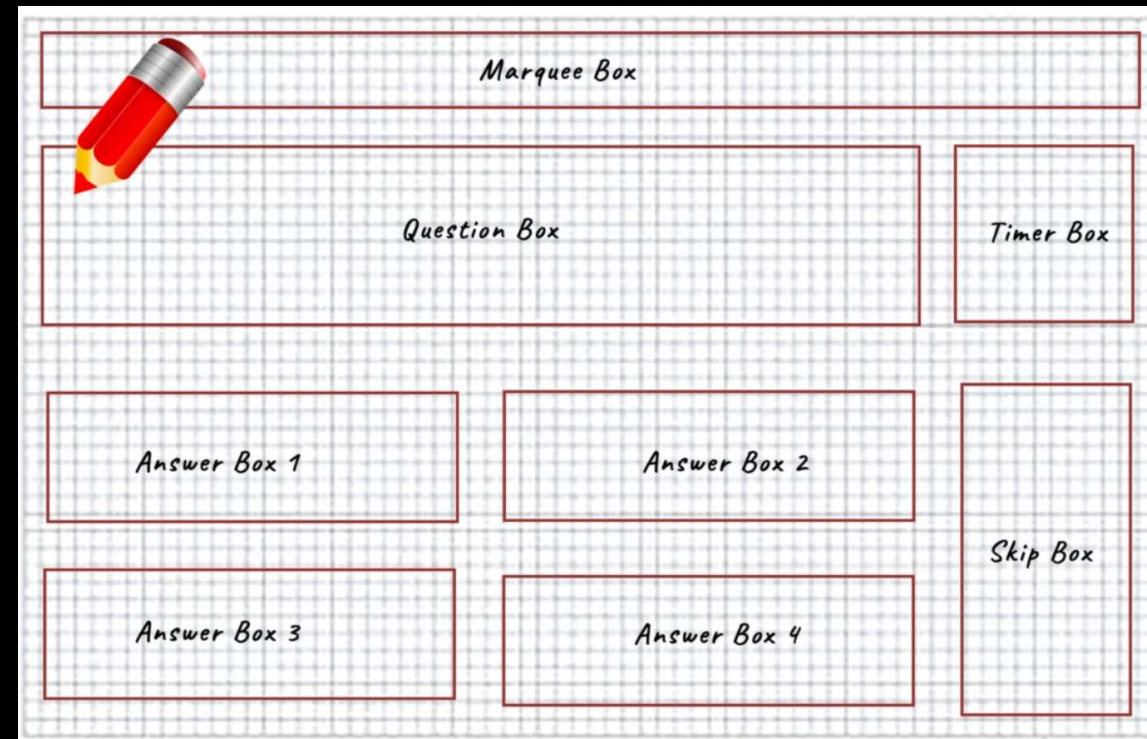
**wireframes**

Muovere i rettangoli: `move_ip()`

Scheletro / **Stub**

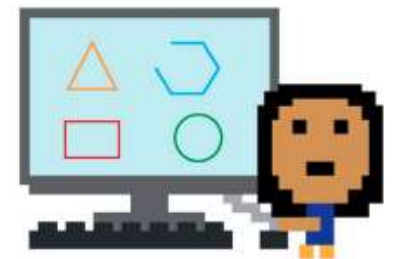
Le variabili di gioco

Le domande nel codice



## Wireframes

Computer game designers can plan their game interfaces using wireframes. These are diagrams that show the different parts of an interface that the player sees on screen. They can be drawn by hand or made using a simple drawing tool on a computer. By doing this, the interface can be tested, and any changes to the design can be made before writing the code.



# Quiz – 2

Consumare la lista delle domande: `pop()`

Sistemazione “game over”

Domande da file e non nel codice!

Esercizi (Hacks & Tweaks)

Usa la tabella colori per scegliere i tuoi colori preferiti nel gioco

Fornisci un suggerimento, per esempio gestendo il tasto H (HELP)

Conta i secondi per ogni domanda e fornisci il valore alla fine

## Pop the stack

When you place items in a list, Python stacks them on top of each other. The first item in the list appears at the top of the stack. Using the `pop()` function removes an item from the top of the stack.

*Congratulazioni*

