

Скраббл

В этом проекте вы будете разрабатывать приложение для подсчета очков в игре скраббл. Необходимо использовать словари для систематизации игроков, слов и очков.

- Мы предоставили вам два списка, буквы и очки. Мы хотели бы объединить эти два в словарь, который бы сопоставил букву с количеством очков за ее использование. Используя генерирование словарей и zip, создайте словарь с именем letter_to_points, который содержит элементы letters в качестве ключей и элементы points в качестве значений.

```
letters = ["A", "B", "C", "D", "E", "F", "G", "H", "I", "J", "K", "L", "M", "N",
"O", "P", "Q", "R", "S", "T", "U", "V", "W", "X", "Y", "Z"]
points = [1, 3, 3, 2, 1, 4, 2, 4, 1, 8, 5, 1, 3, 4, 1, 3, 10, 1, 1, 1, 1, 4, 4, 8
, 4, 10]
```

- В нашем списке букв не учитывались пустые плитки. Добавьте в словарь letter_to_points элемент с ключом " " и значением 0 очков.
- Мы хотим создать функцию, которая будет принимать слово и возвращать, сколько очков стоит это слово.
- Определите функцию с именем score_word, которая принимает слово в качестве параметра.
- Реализуйте в рамках функции алгоритм подсчета очков введенного слова.
- Протестируйте полученную функцию с использованием print.
- Создайте словарь с именем player_to_words, который сопоставляет игроков со списком слов, которые они составили в игре. Данные, которые необходимо внести в словарь:

player1	wordNerd	Lexi Con	Prof Reader
BLUE	EARTH	ERASER	ZAP
TENNIS	EYES	BELLY	COMA
EXIT	MACHINE	HUSKY	PERIOD

- Создайте пустой словарь с именем player_to_points.
- Переберите элементы в player_to_words. Назовите каждого игрока player, и каждый список слов words. В своем цикле создайте переменную с именем player_points и установите для нее значение 0.
- Внутри цикла создайте еще один цикл, который проходит через каждое слово в words и добавляет значение score_word() со словом в качестве входных данных.
- После завершения внутреннего цикла установите значение текущего игрока как ключ player_to_points со значением player_points.
- player_to_points теперь должен содержать сопоставление игроков с количеством набранных ими очков. Выведите в консоль полученный список, чтобы увидеть текущее положение в этой игре!

Дополнительные задания:

Попробуйте реализовать некоторые из этих идей с помощью Python:

- play_word() — функция, которая принимает игрока и слово и добавляет это слово в список сыгранных им слов.
- update_point_totals() — обернуть ваши вложенные циклы в функцию, которую вы можете вызывать в любое время.
- сделать ваш словарь letter_to_points способным обрабатывать ввод в нижнем регистре