Tallinna Tööstushariduskeskus **Logistika IT süsteemide spetsialist**

**Proekti „Wordle“ Pythoni keeles loomine**Praktiline töö

Juhendaja: Marina Oleinik  
Koostaja: Karina Linter  
Rühm: LOGITpv23

Tallinn 2024

**Sisukord**

[Цель работы: 3](#_Toc165887580)

[Töö eesmärk: 3](#_Toc165887581)

[Теория: 4](#_Toc165887582)

[Основные модули, используемые в проекте: 4](#_Toc165887583)

[Основные конструкции, используемые в коде: 4](#_Toc165887584)

[Практическая часть: 5](#_Toc165887585)

[Заключение 6](#_Toc165887586)

Цель работы: Цель этого проекта - создать игру с использованием модуля **Tkinter** в Python. Игра предназначена для развлечения и развития логического мышления. Она также предоставляет пользователю возможность добавлять и удалять слова из списка для игры.

Töö eesmärk: Selle projekti eesmärk on luua mäng, kasutades **Tkinter**-moodulit Pythonis. Mäng on mõeldud meelelahutuslikuks ja loogilise mõtlemise arendamiseks. Samuti annab see kasutajale võimaluse lisada ja eemaldada sõnu nimekirjast, et mängida mängu.

Теория: Игра разработана на языке программирования Python. Игра на эстонском языке, которая проверяет Ваши знания и грамматику.

## Основные модули, используемые в проекте:

* **tkinter**: для создания графического интерфейса
* **random**: для выбора случайного слова из списка
* **simpledialog** из **tkinter**: для взаимодействия с пользователем при добавлении и удалении слов из списка

## Основные конструкции, используемые в коде:

* Функции: используются для организации кода и выполнения определенных задач, таких как загрузка слов, проверка введенного слова, обновление интерфейса и т. д.
* Циклы: используются для выполнения повторяющихся операций, например, перебора символов в слове или ячеек в интерфейсе.
* Условные операторы: используются для принятия решений на основе определенных условий, например, проверка правильности введенного слова.

Практическая часть: Процесс разработки программы включает следующие шаги:

1. Загрузка списка слов из файла: Создается функция **laadi\_sõnad**, которая читает файл со словами и возвращает список слов, удовлетворяющих определенным критериям.
2. Проверка введенного слова: Функция **kontrolli\_sõna** проверяет введенное слово на соответствие текущему загаданному слову и возвращает список цветов для каждой буквы слова (зеленый - верная буква на верном месте, желтый - верная буква, но не на верном месте, черный - неверная буква).
3. Обновление интерфейса: Функция **uuenda\_liidest** обновляет интерфейс, отображая введенное пользователем слово и соответствующие ему цвета.
4. Обработка действий пользователя: Функция **saatmine** вызывается при нажатии кнопки "Отправить" и осуществляет проверку введенного слова, обновляя интерфейс в соответствии с результатом. Если у пользователя закончились попытки или он угадал слово, игра завершается.
5. Добавление и удаление слов: Функции **lisa\_sõna** и **eemalda\_sõna** вызываются при нажатии соответствующих кнопок и позволяют пользователю добавлять и удалять слова из списка для игры.

# Заключение

После выполнения всех шагов код запускается, создавая графический интерфейс игры, где пользователь может вводить слова и взаимодействовать с интерфейсом для продолжения игры или изменения списка слов.