



فاز دوم پروژه بتل شیب - ساخت و کار با نقشه !

در جلسه گذشته، فیلد board را ساختیم. سپس متود display را به صورت ناقص پیاده کردیم. به طوری که به ازای هر خانه از board، یک خط تیره (-) چاپ میکرد و برای وضوح بیشتر نیز میان هر دو خانه، دو فاصله گذاشتیم.

حال به عنوان فاز دوم پروژه، از شما می خواهیم این متود را به شرح زیر، تکمیل کنید:

اگر situation خانه، EMPTY یا FULL بود، " - " چاپ شود.

اگر situation خانه، WATER بود، "W" چاپ شود.

اگر situation خانه، EXPLODED بود، "E" چاپ شود.

اگر situation خانه، COMPLETED بود، "C" چاپ شود.

همچنین در بالا و سمت چپ board، شماره اعداد ستون ها و سطر ها باید چاپ شوند. نمونه آن را در تصویر زیر می بینید.

	1	2	3	4	5
1	-	-	-	-	-
2	-	W	-	-	-
3	-	-	-	E	-
4	-	-	-	-	-
5	C	C	-	-	-

در ادامه، متود دیگری برای کلاس Map تعریف کنید به نام display_for_owner، که هنگام وارد کردن کشتی ها از این متود استفاده خواهد شد. این متود شبیه متود display خواهد بود، با این تفاوت که مقادیر چاپ شده به ازای situation های مختلف به شرح زیر خواهد بود:

اگر situation خانه، FULL بود، "F" چاپ شود.

در بقیه حالات، " - " چاپ شود.

در نهایت، حلقه اصلی برنامه را کامنت کنید. یک مپ با سایز ۵ بسازید و situation های بعضی خانه ها را به دلخواه و دستی تغییر دهید (situation تمام خانه ها در ابتدا به صورت پیش فرض، EMPTY هستند). دقت کنید که هر ۵ situation ممکن در مپ باشند. سپس روی آن، متودهای display و display_for_owner را صدا بزنید.

فایل کد نهایی خود را با نام **P2_familyName.py** ذخیره کرده و در قسمت فاز دوم پروژه ارسال کنید.

موفق باشید - فوق برنامه پایتون پیشرفته ۲ دهم دبیرستان (دوره ۲) - تابستان ۱۴۰۰