



## فاز اول پروژه بتل شپ – پیاده سازی کلاس ها !

سلام ! عیدتون مبارک !)

همان طور که میدانید قرار است پروژه نهایی را به فاز های مختلف تقسیم بندی کنیم و بخشی از هر فاز را در کلاس و انجام بخشی دیگر از آن را بر عهده شما بگذاریم. در جلسه گذشته ، پیاده سازی کلاس ها به همراه صفت ها و متدهای آن را انجام دادیم اما یکی از کلاس ها باقی ماند.

در این بخش به عنوان فاز اول پروژه از شما میخواهیم کلاس ها و صفت ها و متودهایشان را بصورت کامل با توجه به کلاس دیاگرام نهایی که در قسمت پروژه قرار دارد ، پیاده سازی کنید. (البته برای فیلد board در کلاس Map فعلا مقدار None را قرار دهید تا توضیحات بیشتر در جلسات بعد داده شود.) بدنه متودها را میتوانید خالی بگذارید. (از pass استفاده کنید.)

در ادامه، توابع مورد نیاز برای منو را پیاده سازی کنید. برنامه باید دارای یک حلقه کلی باشد که در آن، هربار منو چاپ شود، سپس گزینه مورد نظر کاربر پرسیده شود و عملیات مورد نیاز نسبت به انتخاب کاربر انجام شود. منو باید دارای گزینه های زیر باشد:

۱ – بازی با یوزر دیگر

۲ – بازی با بات

۳ – ساخت یوزر جدید

۴ – نمایش اسکوربورد

۵ – خروج

توجه شود که تا زمانی که کاربر، گزینه خروج را انتخاب نکرده، حلقه اصلی برنامه باید اجرا شود.

برای گزینه های دیگر منو نیز میتوانید توابع مربوطه را با پرینت کردن عبارات ساده پر کنید. به عنوان مثال اگر کاربر گزینه ۱ را انتخاب کرد، عبارت 'a new user has been created' چاپ شود و سپس دوباره منو چاپ شود.

فایل کد نهایی خود را با نام **P1\_familyName.py** ذخیره کرده و در قسمت فاز اول پروژه ارسال کنید.

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