**TKinter Projektmunka**

Szükség van (Funkciók):

* Menü
* Plusz ablakok
* Űrlap

Főoldal: A főoldal egy üdvözlő üzenetből és egy menüsorból áll.

Az oldalakon megtalálható egy kilépés gomb is.

Ötlet: Mini játékkollekció

Játékok: Akasztófa:

A gép egy listából kiválaszt egy szót amelynek betűit ezután egy listában eltárolja. Az játékos gombok segítségével adhatja meg milyen betűkre tippel. Ha a megnyomott betű benne van a szóban azt a program megjeleníti ha nincs akkor elkezdi rajzolni az akasztófát. A játékos tízszer hibázhat. Ha az ablakból kilépnek az adatok elvesznek.

Scrum teszt:

A megadott kérdésekre egy megadott helyes válasz lesz amit egy mezőbe kell beírni. A bead gombbal a felhasználó beküldi a válaszait majd megkapja eredményét.

Kő papír olló:

A játék három kézjelből áll: kő, papír és olló, A játék egyszerű szabályokkal játszódik, ahol mindkét játékos választ egy jelet, ebben az esetben az ellenfél a számítógép lesz ami véletlenszerűen választ egy jelet. A játékos három gomb közül választhat mind a három egy jel. A gomb benyomása után a játék kiírja a gép választását és a játék eredményét.

Milyen számra gondoltam:

A gép véletlenszerűen választ egy számot 1 és x között. A játékosnak adott mennyiségű találata van mielőtt veszít. Minden találat után a játék visszajelzést ad, hogy a szám amire gondolt a játékos nagyobb vagy kisebb a gép számától. Nehézségi szintek alapján lesz megadva a tippek száma.

Könnyű: 1 és 50 között 10 tipp

Közepes: 1 és 100 között 10 tipp

Nehéz 1 és 100 között 5 tipp

8< [] O \\_\_/