Любой проект начинается с осознания некого противоречия между тем что есть и тем, что хочется. В моем случае противоречием является то, что я перешёл от интереса играть в компьютерные игры к интересу и стремлению понять как эти игры создаются.

Числовые игры - одни из самых простых, а игра «Коровы и быки» понятна даже маленьким детям. Поэтому я выбрал эту игру для того, чтобы попробовать свои силы и постараться её написать самостоятельно на любимом языке программировании. Ранее у меня были попытки написать эту игру, но мне не удалось их завершить успешно.

Эта игра будет интересна не только мне, но и моим друзьям, родственникам, людям разного возраста, темперамента.

Цель: написать собственную компьютерную реализацию игры «Коровы и быки» на языке программирования Python с использованием библиотеки PuQt5.

Правила игры:

Для достижения цели формулируются соответственные задачи.

Задача №1: изучить правила игры.

Задача №2: продумать основные блоки приложения

Задача №3: продумать дизайн

Задача №4: написать код

Задача №5: протестировать игру сначала на себе, потом на желающих.

Задача №6: устранить недостатки.

Задача №7: представить проект научной общественности.

Ход работы:

В процессе создания игры были использованы следующие технологические решения:

Библиотеки: "PyQt5", "random"

Классы: "WidgetNumbSize" - для открытия и закрытия окна с выбором числа, "WidgetGuess" - для гадания числа, "WidgetWinner" - когда отгадали число выводится что выиграли.

Объекты: "QApplication", "QWidget", "QMainWindow", "randint", ""

Методы:

Результаты:

В ходе работы была создана компьютерная версия игры «Коровы и быки». Эта версия была протестирована, показала свою работоспособность. Цель достигнута.

Заключение:

В ходе работы я научился делать ...

Источники информации:

Материалы Яндекс.Лицея

Правила игры «Быки и Коровы»