



The game

H	H	AAA	N	N	GGGG	M	M	AAA	N	N				
H	H	A A	NN	N	G G	MM	MM	A A	NN	N				
HHHHHHH	AAAAAAA	N	N	N	G	M	M	M	M	AAAAAAA	N	N	N	
H	H	A	A	N	NN	G	GGG	M	M	M	A	A	N	NN
H	H	A	A	N	N	GGGG	M	M	A	A	N	N		



Dema gry Hangmen:

Autorstwa:

- Krzysztof Fieber
- Magdalena Pawlak
- Jarosław Kaszczak

DEMO KRZYŚKA



EKRAN STARTOWY

```
1: wprowadź słowo do odganiania  
2: zgaduj  
3: wyjscie  
wybierz 1,2,3 :
```



KOD MENU

```
def choose_input_metod():
    print("1: wprowadź słowo do odganiania")
    print("2: zgaduj")
    print("3: wyjscie")
    x = None
    choose_list = [1, 2, 3]
    while x is None:
        choose_input = int(input("wybierz 1,2,3 :"))
        if choose_list.__contains__(choose_input):
            x = 1
        else:
            x = None
    print(choose_input)
    return choose_input
```



PRZEKIEROWANIE DO PIERWSZEGO PUNKTU

```
musisz najpierw wpisać słowo  
podaj słowo do zgadnięcia : 
```

KOD POWROTU DO PIERWSZEGO WARUNKU

```
def make_menu(choice,correct_word=""):

    if choice == 1:
        correct_word = input_word_to_guess()
        make_menu(2,correct_word)
    elif choice == 2:
        if correct_word == "":
            print("musisz najpierw wpisać słowo")
            make_menu(1)
        else:
            os.system("cls || clear")
            #show_place_for_letter(correct_word)
            play(correct_word,number_of_letter(correct_word))
    elif choice== 3:
        exit()
```

WYSZUKIWANIE I PODSTAWIANIE WSZYSTKICH LITER

```
['_', '_', '0', '_', '0']  
liczba podejs to 10  
tyle znich wykorzystałeś => X
```

```
zgadnij litere : █
```



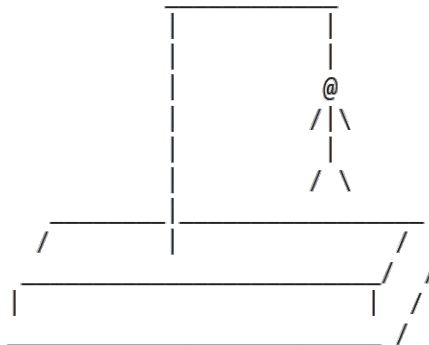

ZAPĘTLENIE PROGRAMU

```
if list_word_to_string(list_word):  
    i = number_of_lives+1  
    print("zgadłeś!!!")  
    input()  
    os.system("cls || clear")  
    main()
```

DEMO JARKA

- Nowoczesna grafika ASCII
- Kolorowe komunikaty
- System rysowania wisielca
- Menu główne
- 3 poziomy trudności
- Efekty dźwiękowe
- Możliwość dodania nowych funkcji w menu
- Blokada kursora gdy nie chcemy nic wpisywać

H	H	AAA	N	N	GGGG	M	M	AAA	N	N				
H	H	A	A	NN	N	G	G	MM	MM	A	A	NN	N	
HHHHHHH	AAAAAAA	N	N	N	G	M	M	M	M	AAAAAAA	N	N	N	
H	H	A	A	N	NN	G	GGG	M	M	M	A	A	N	NN
H	H	A	A	N	N	GGGG	M	M	M	A	A	N	N	



```
C:\WINDOWS\py.exe
```

```
H   H       AAA   N   N   GGGG   M       M       AAA   N   N  
H   H   A   A   NN   N   G       G   MM   MM   A   A   NN   N  
HHHHHHH   AAAAAA   N   N   N   G       M   M   M   AAAAAA   N   N   N  
H   H   A       A   N   NN   G   GGG   M   M   M   A       A   N   NN  
H   H   A       A   N   N   GGGG   M       M   A       A   N   N
```

```
      |  
      |  
      |  
      |  
      |@|  
     /|\|  
     /|\|  
     /|\|  
    /  \|  
   /_____\|  
  /         \|  
 /           \|  
/             \|
```

```
Level = medium
```

```
MENU:  
1: Play game  
2: Level of Difficult  
3: Quit  
You pick: _
```

[illegible]



Architektura programu:

- INPUT
- OUTPUT
- LOGIC



Zaimplementowane biblioteki PyPi:

- colorama
- console
- msvcrt
- getpass
- winsound



Let's play!



Pytania?



Dziękujemy za uwagę!

- Krzysztof Fieber
- Magda Pawlak
- Jarosław Kaszczak