ЦЕЛЬ ЗАНЯТИЯ

- Повторить изученное на прошлом занятии
- Создать консольную игру с помощью строк и файлов

Как открыть файл для чтения?

file = open("filename.txt")

Что делать, если увидел это?

```
P' C€PεPsP»Pμ PïCЂPsPiCЂP°PjPjPëCĆC,PsPI CĆC‡P°C,CĆCŲ CĆC,CĆPrPμPSC,C<!
PħC‡PμPSCЊ P»CЋP±PsP·PSP°C,PμP»CЊPSC<Pμ,
PụCЂPsPIPμCЂCЊC,Pμ PrPsPεCĆPjPμPSC,C<.
```

```
file = open("filename.txt", encoding="utf-8")
```

Чем отличаются эти две строки кода?

```
file.read() — считывание файла целиком
file.read(2) — считывание двух следующих символов
```

Как посчитать, сколько символов "x" есть в строке string?

string.count("x")

Как узнать длину строки string?

len(string)

Как проверить наличие символа "x" в строке string?

string.find("x")

Что вернет метод find, если найдет символ? А если нет?

СОЗДАНИЕ ПРОЕКТА

Зачем нужно делать проекты?

СОЗДАНИЕ ПРОЕКТА

- Похоже на деятельность настоящих программистов
- Проект можно положить в портфолио
- Можно проявить творческий подход в решении задачи

СЕКРЕТ ИЗ КОСМОСА

- Надо угадать секретное слово
- Слово угадывается по буквам
- Всего пять зарядов батареи,
 если назвали неправильную
 букву, потеря одного заряда
- Нет зарядов конец игры



ПЛАН РАБОТЫ

Рандомное загадывание слова

00101	Проверка на наличие буквы	01111100 3 001011111 10001010 3 - 11100010100 10101011 1010001010101 1
•	Досрочный выход из игры	00010101000110100101 00 0 000101000
01101 • 10 10000	Удаление угаданных букв и победа	3+
• 60	Батарейка и поражение	4- или 4
10001	Берем слово из файла	4+01001
	Добавляем графику батарейки	5-
•	Открываем буквы в слове	5 или 5+
	10.10.1000119.10010.1010001.100010.11010101.10001001.100010.11010.1010.101101	110001010010111110001010010

5+5+

Как проверить слово word на наличие буквы letter?

if letter in word:

блок_кода

else:

блок_кода

Как сделать, чтобы игрок вводил букву снова и снова,

пока не напишет слово выход?

```
letter = input()
while letter != "выход":

блок_кода
letter = input()
```

Как удалить букву letter из слова word?

word = word.replace(letter, "")

Как определить, что игрок угадал все буквы?

Как изменить цикл, чтобы он заканчивался,

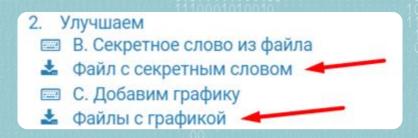
когда угаданы все буквы?

Как добавить возможность проиграть?

- 1. Добавить переменную, хранящую заряд батареи
- 2. После каждой неудачной попытки снижать ее на 1
- 3. Добавить второе условие выхода из цикла заряд батареи
- 4. Сообщение в конце зависит от победы или поражения

ЗАДАНИЕ

- Открываем PyCharm
- Создаем новый проект
- Скачиваем из **EduApp** файлы с секретным словом и изображениями батарейки





Как добавить изображение батарейки из нужного файла?

```
Если заряд батареи 5, то изображение в файле picture5.txt Если заряд батареи 4, то изображение в файле picture4.txt
```

```
file = open("picture" + str(battery) + ".txt")
image = file.read()
```

ИТОГИ ЗАНЯТИЯ

- Повторили некоторые функции, методы работы со строками и методы работы с файлами
- Реализовали игровой проект