



Проект по  
программированию:

<<Виселища>>

Подготовили  
Зайцева Дарья,  
Донгарова Ксения



# Что мы планировали:

План «минимум».

1. Выведенная на экран панель с буквами.
2. На каждую неправильную букву появляется новая деталь виселицы, каждая правильная отображается на своем месте.
3. Программа использует слова из скачанного заранее списка в txt-формате, отбирая те, где более 7-ми знаков.
4. После окончания игры на экран выводится надпись «Вы проиграли» или «Вы победили!»



# Что мы планировали:

План «максимум».

1. Отмечать уже использованные буквы.

Кнопки с использованными буквами исчезают с панели.

2. Добавить три уровня игры с разным количеством шагов в рисовании виселицы.

3. После окончания игры можно начать заново.

4. Добавить английскую версию игры.

5. Добавить фон (например, клетчатую тетрадь) и использовать более оригинальный тип шрифта.





# Немного о коде:

```
import random
import os
import sys
from sys import argv, executable
from PyQt5 import QtGui
from PyQt5.QtCore import Qt, pyqtSlot
from PyQt5.QtWidgets import QMainWindow, QWidget, QPushButton, QApplication, QLabel
from PyQt5.QtGui import QPainter, QColor, QPen, QFont
```

```
def draw_bow_tie(self, qp):
    pen = QPen(Qt.black, 4, Qt.SolidLine)
    qp.setPen(pen)
    qp.drawLine(615, 255, 585, 290)
    qp.drawLine(580, 267, 620, 280)
    qp.drawLine(615, 255, 620, 280)
    qp.drawLine(580, 267, 585, 290)

def draw_face(self, qp):
    pen = QPen(Qt.black, 2, Qt.SolidLine)
    qp.setPen(pen)
    qp.drawLine(560, 240, 572, 241)
    qp.drawLine(564, 235, 568, 247)
    qp.drawLine(580, 224, 591, 230)
    qp.drawLine(585, 235, 588, 221)
    qp.drawArc(580, 245, 30, 30, 120 * 10, 160 * 10)
```

```
self.but_russian.setStyleSheet("QPushButton:!hover { color: #ffffff; background: #000063 }")
self.but_english.setStyleSheet("QPushButton:!hover { color: #ffffff; background: #000063 }")
self.but_easy = QPushButton('Легкий', self)
self.but_medium = QPushButton('Средний', self)
self.but_hard = QPushButton('Сложный', self)
self.but_easy.setStyleSheet("QPushButton:!hover { color: #ffffff; background: #000063 }")
self.but_medium.setStyleSheet("QPushButton:!hover { color: #ffffff; background: #000063 }")
self.but_hard.setStyleSheet("QPushButton:!hover { color: #ffffff; background: #000063 }")
self.but_easy.resize(130, 75)
self.but_medium.resize(130, 75)
self.but_hard.resize(130, 75)
self.but_easy.move(800, 300)
self.but_medium.move(800, 400)
self.but_hard.move(800, 500)
```

Ход игры:

В И С Е Л И Ц А

Русский

Английский

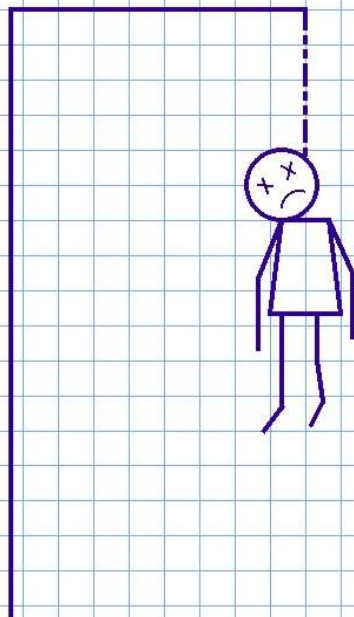
# Ход игры:

Легкий

Средний

Сложный

# Ход игры: «сложный» уровень (число шагов - 10)



ЗАНОВО

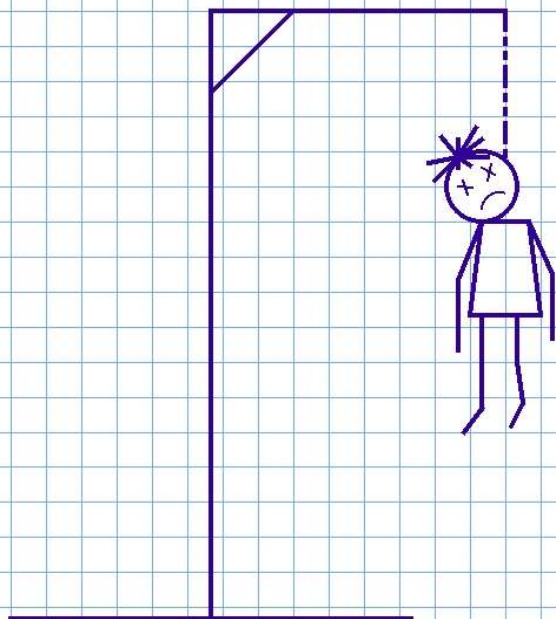
— — й т — — — — т

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| А | Б |   | Г | Д | Е |   | З | И |   |
| К | Л |   | Н | О | П | Р | С | У | Ф |
|   | Ц | Ч |   |   |   | Ы | Э |   | Я |



# Ход игры: «средний» уровень (число шагов - 13)

ЗАНОВО



У \_ \_ \_ \_ В Л \_ \_ \_ \_

А

Г

Е

З

И

К

М

Н

П

Р

Т

Ф

Ц

Ч

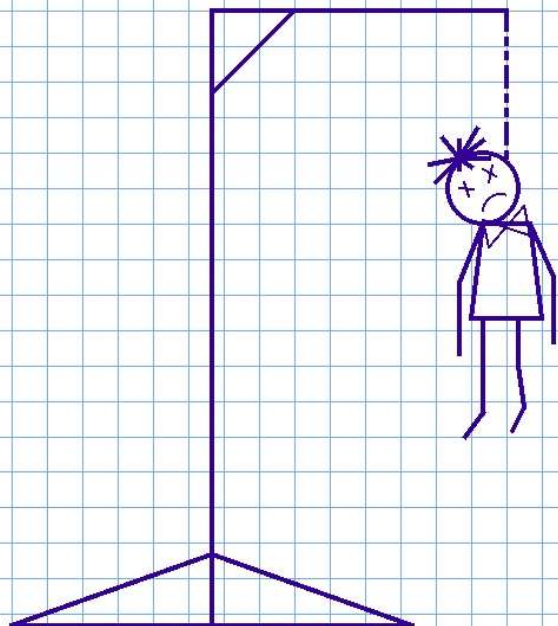
Ш

Ы

Э



# Ход игры: «простой» уровень (число шагов - 16)



ЗАНОВО

— Ы — — — — К —

А

В

Д

Е

З

И

М

О

П

С

Т

Ф

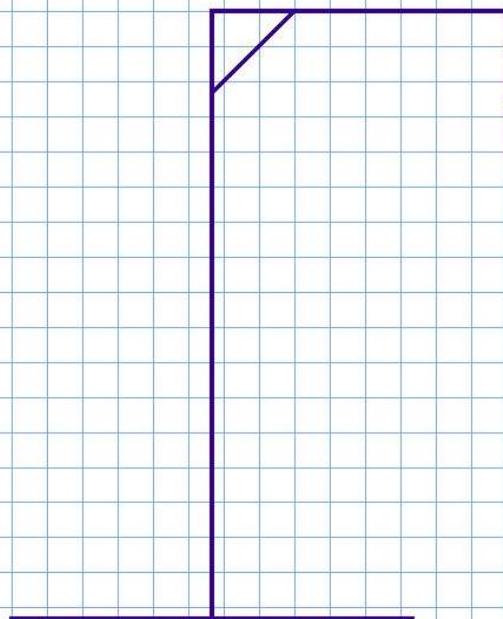
Ц

Ш

Э

# Английская версия

ЗАНОВО



— — I — — M —

|   |   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|
|   | B | C | D | E |   | G | H |  | J | K |
| L |   | N |   | P | Q | R | S |  |   | V |
| W | X | Y | Z |   |   |   |   |  |   |   |

# Завершение игры:

ЗАНОВО

Вы проиграли

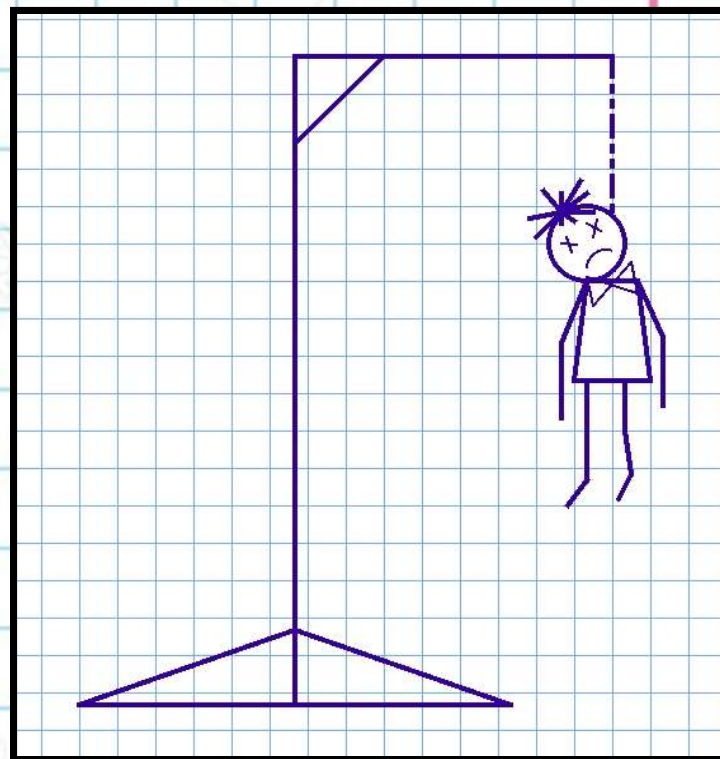
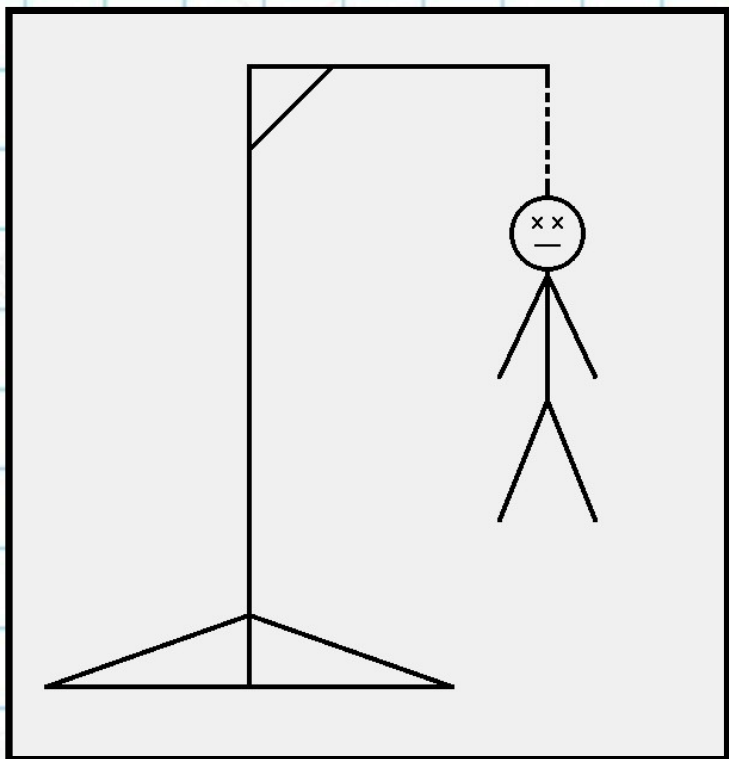
П Р О Д А Ж А

ЗАНОВО

Вы выиграли!

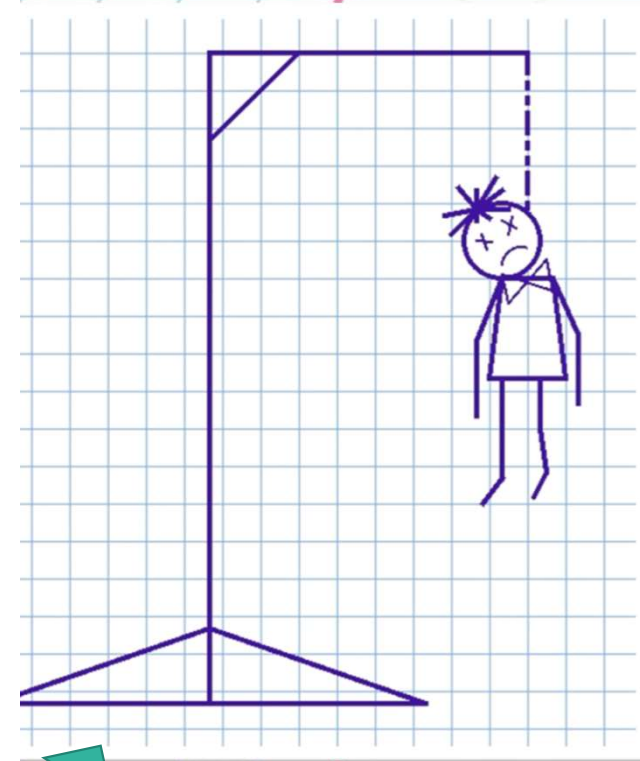
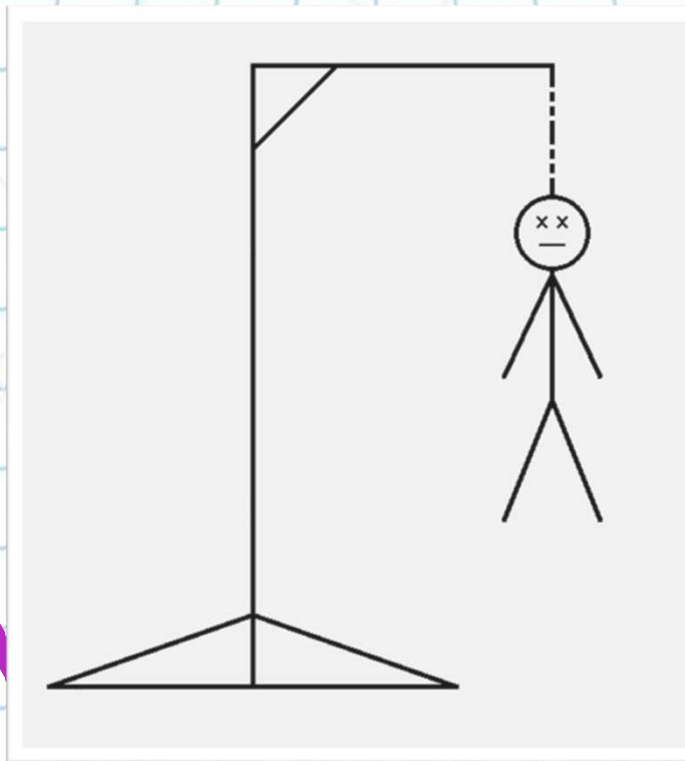


## «Эволюция висельника»



# «Эволюция висельника»

неповторимый оригинал



жалкие пародии



# «Эволюция» стиля:

Р А Д О С Т ь

А

Б

В

Г

Д

Е

Ё

Ж

З

И

Й

К

Л

М

Н

О

П

Р

С

Т

У

Ф

Х

Ц

Ч

Ш

Щ

Ъ

Ы

Ь

Э

Ю

Я



Н А — Н А — — Н — —

Г Д Е Ё З И  
Р У Ф  
Х Ч Ъ Ь Э Я



Спасибо  
за внимание!

