

Ghicesc cuvântul

1. Introducere

Ghicesc cuvântul este cu siguranță un joc care, într-o formă sau alta, ne-a bucurat copilăria. Pentru cei care nu știu despre ce este vorba, să vă explic. Este două roluri, cel al *concurentului* și cel al *prezentatorului*. Concurentul încearcă să ghicească pe rând litere din cuvântul propus de prezentator până când fie toate literele din cuvânt au fost ghicite, fie a fost atins numărul maxim de încercări. După fiecare etapă, prezentatorul îi comunică concurentului forma actuală a cuvântului și numărul de încercări pe care acesta le mai are.

2. Descriere dialog

Prezentatorul cere concurentului două informații pe care se bazează jocul:

- lungimea minimă a cuvântului care va fi ales random de prezentator
- numărul maxim de încercări care contorizează literele comunicate care nu fac parte din cuvânt

Odată obținute aceste informații, prezentatorul alege cuvântul după specificația dată. Mai jos avem descrierea unui model de interacțiune între cele două roluri.

Prezentator: Care este lungimea minimă a cuvântului? [3 - 16]

Concurent: 3

Prezentator: Câte încercări doriți să aveți în caz de eșec? [1 – 25]

Concurent: 5

Prezentator Cuvânt: * * *

Încercări rămase: 5

Încercări gresite:

Alege următoarea literă:

Concurent: m

Prezentator Cuvânt: m * *

Încercări rămase: 5

Încercări gresite:

Alege următoarea literă:

Concurent: i

Prezentator Cuvant: m * *

Incerari ramanase: 4

Incerari gresite: i

Alege urmatoarea litera:

Concurent: r

Prezentator Cuvant: m * r

Incerari ramanase: 4

Incerari gresite: i

Alege urmatoarea litera:

Concurent: p

Prezentator Cuvant: m * r

Incerari ramanase: 3

Incerari gresite: i p

Alege urmatoarea litera:

Concurent: a

Prezentator Cuvantul este mar

Felicitari, ai castigat!

Vrei sa joci din nou? [d/n]

Concurent d

Prezentator: Care este lungimea minima a cuvantului? [3 - 16]

Concurent: 3

Prezentator: Cate incercari doriti sa aveti in caz de esec? [1 – 25]

Concurent: 5

Prezentator Cuvant: * * *

Incerari ramanase: 5

Incerari gresite:

Alege urmatoarea litera:

Concurent: m

Prezentator Cuvant: * * *

Incerari ramanase: 4

Incerari gresite: m

Alege urmatoarea litera:

Concurent: i

Prezentator Cuvant: * * *

Incerari ramanase: 3

Incerari gresite: m i

Alege urmatoarea litera:

Concurent: r

Prezentator Cuvant: * * r

Incerari ramanase: 3

Incerari gresite: m i

Alege urmatoarea litera:

Concurent: c

Prezentator Cuvant: * * r

Incerari ramanase: 2

Incerari gresite: m i c

Alege urmatoarea litera:

Concurent: k

Prezentator Cuvant: * * r

Incerari ramanase: 1

Incerari gresite: m i c k

Alege urmatoarea litera:

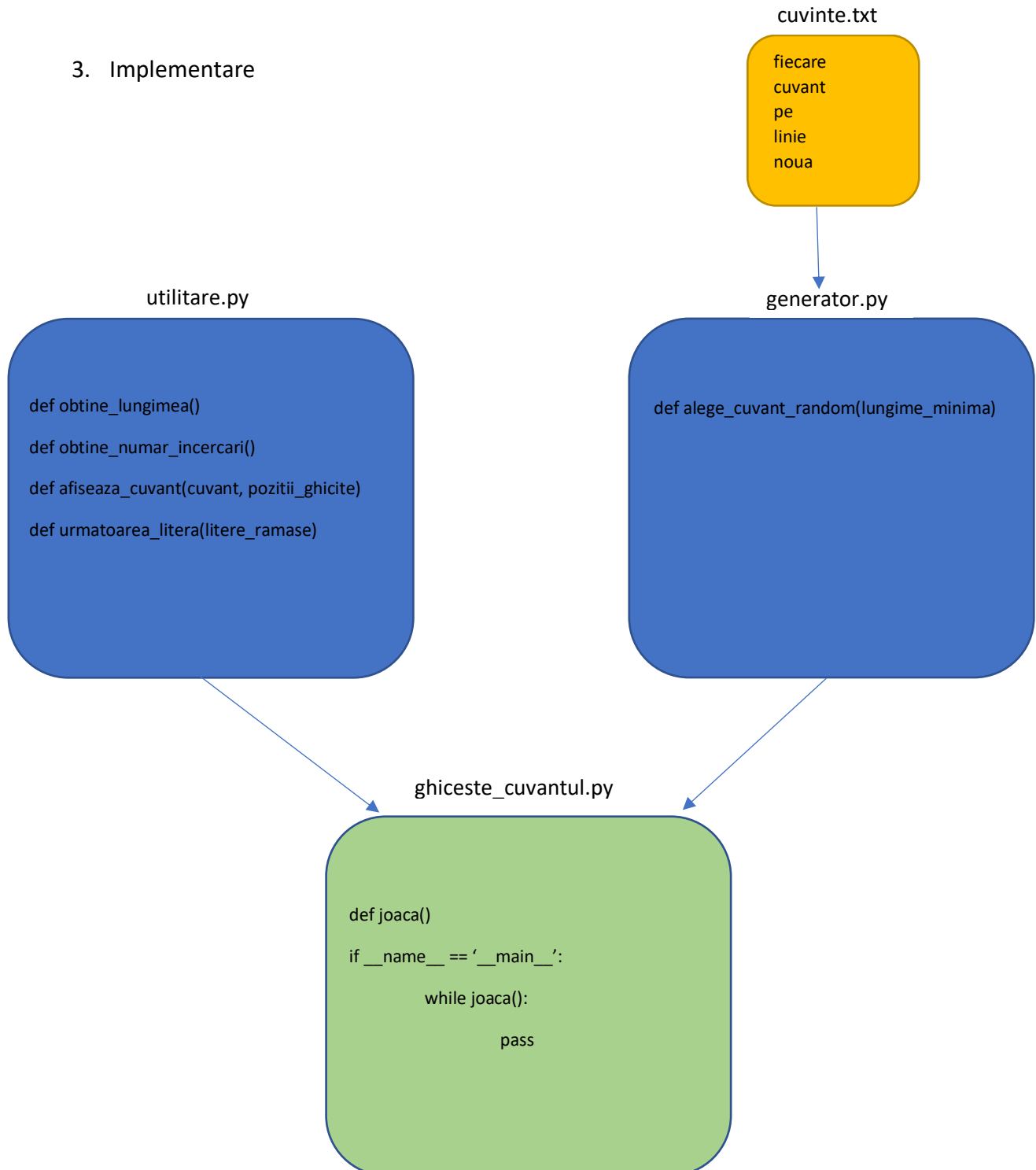
Concurent: j

Prezentator: Cuvantul este par

Ai pierdut! Ne vedem data viitoare!

Vrei sa joci din nou? [d/n]

3. Implementare



def alege_cuvant_random(lungime_minima):

"""Alege random un cuvânt din fisierul dat.

Se parcurge linie cu linie fisierul si se adauga toate cuvintele care indeplinesc criteriul intr-o structura de dte. Se alege random din acea structura un cuvânt.

Args:

lungime_minima (int) : lungimea minima a cuvântului

Returns:

Intoarce cuvântul ales aleator cu lungimea mai mare decat lungime_minima

"""

def obtine_lungime():

"""Folosind metoda input obtinem lungimea minima a cuvântului

Aceasta metoda interogheaza concurentul cu privire la lungimea minima redusa. Se verifica daca lungimea introdusa este intr-un anumit range.

Returns:

Valoare numeri ca ce reprezinta lungimea minima.

"""

def obtine_numar_incerari():

"""Folosind metoda input obtinem numarul maxim de incercari pe care si-l doreste concurentul.

Aceasta metoda interogheaza concurentul cu privire la numarul maxim de incercari. Se verifica daca numarul introdus este intr-un anumit range.

Returns:

Valoare numerica e reprezinta numarul maxim de incercari.

"""

def afiseaza_cuvant(cuvant, pozitii_ghicite):

"""Metoda ce afiseaza cuvântul.

Se doreste ca literele care nu au fost ghicite sa se afiseze ascuns, folosind '*'. Restul literelor se vor afisa in clar.

Args:

cuvant (str): cuvântul ales random

pozitii_ghicite (list[bool]): o lista de valori booleene, egala cu dimensiunea cuvântului, care are True pe pozițiile literelor citite și False pe toate celelalte

Returns:

Cuvântul (str) cu forma lui parțială.

E.g. m a s * n a. Aceasta este o afișare pentru un apel de forma afiseaza_cuvant('masina', [True, True, True, False, True, True])

"""

def urmatoarea_litera(litere_ramase):

""" Functie care interogheaza jucatorul cu privire la urmatoarea litera.

Args:

litere_ramase: o lista cu litere care nu au fost ghicite pana in acest moment.

Returns:

O litera (str) pe care concurentul o ghiceste current

"""

def joaca():

""" Este prezentatorul aplicatiei.

Trebuie sa ne asiguram ca avem in primul rand numarul de incercari si lungimea minima obtinute de la concurent. Dupa acest pas, afisam starea curenta (cuvant, numar incercari) si cerem cuvinte. Aceasta bucla se opreste atunci cand intreg cuvântul a fost ghicit sau cand a fost atins numarul maxim de incercari.

Returns:

True/False echivalent cu faptul ca acel concurent mai vrea sau nu sa joace o tura.

"""