Indicații direcție

(system de login cu Tkinter)

Acest proiect Python utilizează biblioteca Tkinter pentru a realiza un simplu system de login care salveaza conturile utilizatorilor intr-un fisier csv. Programul contine si un joc simplu accesibil dupa autentificare.

**Contribuții**

**Guta Andrei-Petrisor – sistem login + ferestre**

**Butunoi Ioan Alexandru – algoritm joc**

**Lucru de echipă – read me**

**Referințe**

Link-uri tutoriale:

https://www.geeksforgeeks.org/python-grid-method-in-tkinter/

<https://www.geeksforgeeks.org/python-gui-tkinter/>

https://www.geeksforgeeks.org/working-csv-files-python/

<https://www.javatpoint.com/login-module-in-python>

link chat gpt:

https://chat.openai.com/share/2504aa9f-e94a-4af0-a9c0-caec6b716a0a //elmentele de login si signup

link forumuri:

<https://stackoverflow.com/questions/57551497/how-to-save-entry-input-to-variable-in-tkinter-im-using-python-3>

**Utilizare**

1. Asigurați-vă că Python și dependențele necesare sunt instalate.

• Tkinter: Biblioteca de generare a unui GUI pentru Python

• CSV: Bibliotecă de manipulare a fisierelor .csv pentru Python

* PyCharm/Visual Studio sau orice alt compilator

(Pentru instalarea Tkinter și CSV in Visual Studio Code vom folosi comanda <pip install tkinter> respectiv <pip install csv> sau daca folosiți PyCharm există tutoriale)

1. Rulați scriptul accesând fișierul main.py (RUN)

**Cum funcționează**

Utilizatorul dupa deschiderea programului are optiunea de a se autentifica, daca are cont deja, iar daca nu, isi poate crea unul apasand butonul “Signup”. Dupa introducerea datelor acesta apasa butonul “Login”. Astfel va aparea un mesaj care sa confirme autentificarea.

Dupa autentificarea reusita se inchide prima fereastra si se deschide fereastra principala unde se regasesc trei butoane: “Change Password”,”Logout” si ”Joc”. Primul are rolul de a schimba parola utilizatorului curent, al doilea inchide aplicatia, iar al treilea deschide un joc simplu.

**Backend**

Cele mai importante funcții în care se pot înlocui paramterii:

* Clasa SlotMachineGame care implementeaza functionalitatea jocului
* Functiile read\_user\_data si write\_user\_data au rolul de a accesa fisierul csv si de a citi respectiv a scrie datele utilizatorilor in fisier
* Functia login() valideaza ca datele introduse in casete se prtrivesc unui set de date din fisier
* Functia newpass() si signup() au rolul de a schimba parola in fisierul csv. Implementarea e facuta prin gasirea liniei cu username-ul curent si updatarea intregii linii nu doar a celui de-al doilea parametru corespunzator parolei
* Functiile open\_main\_window si open\_joc au rolul de a deschide ferestre, fieare avand butoane si dimensiuni diferite.
* Fereastra master este implementata direct in cod fara a fi implementata intr-o functie deoarece introducerea acesteia ducea la erori. Pentru a repara aceasta eroare ar fi trebuit implementarea intregului cod intr-o clasa si apalearea acesteia.

**Git**

https://github.com/andreitheclone/Python\_proiect