

KOD ADI: MARATON

Python Eğitimi Projesi

Proje Adı: Kelime Tahmin Oyunu

Amaç: Bu oyun, kullanıcının bilgisayar tarafından rastgele seçilen bir kelimeyi tahmin etmeye çalıştığı basit bir sürümü içermelidir.

Gereksinimler:

1- Kelime Listesi

- Oyun, önceden belirlenmiş bir kelime listesinden rastgele bir kelime seçmelidir.
- Kelime listesi, program içinde bir liste veya dış bir dosya (örneğin, bir metin dosyası) kullanılarak tanımlanabilir.

2- Kullanıcı Girişi

- Kullanıcıya bir harf tahmini yapması için bir giriş alanı sunulmalıdır.
- Kullanıcının sadece bir harf girmesine izin verilmelidir.

3- Oyun İlerlemesi

- Kullanıcının girdiği harf, seçilen kelimenin içinde bulunuyorsa, doğru tahmin edilen harfler gösterilmeli.
- Doğru tahmin edilen harfler, kullanıcının girişiyle birlikte güncellenmelidir.
- Kullanıcının girdiği harf kelimenin içinde bulunmuyorsa, kullanıcının kalan hakkı söylenmelidir.

4- Oyun Bitiş Koşulları

- Kullanıcının tahmin hakkı tükenirse veya kelime tamamen tahmin edildiyse oyun bitmelidir.

Teslim:

- Git deposu aracılığıyla paylaşılan uygulamanın kaynak kodu.
- Çalıştırma talimatlarını içeren bir README dosyası.

İpuçları:

- Programınızın çalışmasını test etmek için önce küçük bir kelime listesi ile başlayın.
- Rastgele kelime seçmek için `random()` modülü kullanabilirsiniz.
- Kullanıcının girişini kontrol etmek ve doğru/yanlış tahmin durumlarını işlemek için döngüler ve koşul ifadeleri kullanın.
- Kullanıcı girişlerini kontrol etmek için basit bir hata kontrolü ekleyin. Örneğin, kullanıcının birden fazla harf girmesini engelleyin.