Проект аналог игры "Эрудит"

Выполнила Брысина Алина

Идея проекта: игрокам дается игровое поле на котором нужно составлять слова, и данны буквы, которые нужно перетаскивать на поле либо заменять их. Результаты всех игр (победители) и информация по каждому игроку хранятся в базе данных.

Были созданны 3 класса. class Button переопределяющий метод mouseMoveEvent (для возможности перетаскивать кнопки этого типа). class Example реализующий основное окно, в котором и проходит представление игроков и сама игра. И class DBSample, которое реализует дополнительное окно с отображением статистики.

Были реализованны функции проверки на существование слова с помощью библиотеки pymorphy2, сохранение результата игры в базе данных(по каждому участнику и по всем играм), проверка на связность с другими словами, перетаскивание букв с помощью модуля QDrag библиотеки PyQt5. Цвета кнопок с доболнительными очками задавались с помощью метода обьектов setStyleSheet. В окне статистики на фоне было установленно изображение. Для запуска понадобятся библиотеки: PyQt5, sys, pymorphy2, random, sqlite3.



