Финальный проект

"Guess the Place"

Автор: Кондратьева Мария и Дунаева Ева

Цель проекта: Создание развлекательной игры, которая может повысить ваши навыки географии, ориентирования в пространстве и поможет узнать о различных уголках планеты, представленных на карте.

Описание проекта: "Guess the Place" - это интересная игра на Python, в которой каждому игроку случайным образом генерируется место на планете с помощью карты. Затем игроку дается определенное количество времени на то, чтобы угадать, что именно за место ему выпало и поставить точку на карте. Игроку предоставляется карта с местоположением, а также несколько подсказок, чтобы помочь ему определить, где может находиться данное место. Подсказки могут быть связаны с географическими особенностями, культурными достопримечательностями, природными объектами и другими особенностями места. После того, как игрок угадал местоположение, он должен поставить точку на карте с помощью интерактивного интерфейса. За правильное угадывание игрок получает очки, которые могут быть накоплены для повышения его рейтинга.

Функциональность проекта:

1. Генерация случайного местоположения на карте для каждого игрока.
2. Отображение карты с местоположением и подсказками для игрока.
3. Возможность игроку поставить точку на карте после угадывания.
4. Начисление очков игроку за правильное угадывание.
5. Ведение рейтинга