Финальный проект

"Guess the Place"

Автор: Кондратьева Мария и Дунаева Ева

Цель проекта: Создание развлекательной игры, которая может повысить ваши навыки географии, ориентирования на картах 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 определить координаты. 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 ввести координаты.

Функциональность проекта:

1. Генерация случайного местоположения на карте для каждого игрока.
2. Отображение карты с местоположением и подсказками для игрока.
3. Вывод результата на экран.

Первым этапом проекта было создание шаблона сайта с добавлением кнопки, текста, заголовком и ячеек для ввода координат. Далее мы подключились к Яндекс картам, чтобы выводилось место с нужными координатами. Также добавили обработку ошибок для ввода координат, если пользователи будут случайно набирать буквы, а не цифры.

На втором этапе создали базу данных с двадцатью разными координатами. При запуске игры, из базы данных появляются случайные координаты мест.

И последним этап нашего проекта было разработать вывод результата. Если игрок был близок, попал с разницей в +5/-5, то ему выведется: «Отличие между правильными координатами и вашим ответом меньше десяти. Так держать!». А в противном случае выведут разницу между настоящей координатой и введенной пользователем.