

## Дневник работы над проектом “Игра в пьяницу”

Среда. 18 января.

Определилась с темой для проекта. Начала писать алгоритм распознавания карт. Написала код игровой части. Подготовила фотографии карт. Загрузила их в папку проекта

```
# user enters trump
print('Пожалуйста, введите козырную масть (на английском с маленькой буквы): diamond (Бубны), heart (Черви), club (Трефы), spade (Пики)')
main_suit = input()

# checking the correctness of the input data
if main_suit != 'heart' and main_suit != 'spade' and main_suit != 'diamond' and main_suit != 'club':
    print('Неправильный ввод, перезапустите программу')
else:
    pass

# game
if suit == main_suit and suit2 == main_suit:
    if num > num2:
        print('Первая карта победила!')
    elif num == num2:
        print('Поздравляем, ничья!')
    else:
        print('Вторая карта победила!')
elif suit == main_suit:
    print('Первая карта победила!')
elif suit2 == main_suit:
    print('Вторая карта победила!')
elif num > num2:
    print('Первая карта победила!')
elif num == num2:
    print('Поздравляем, ничья!')
else:
    print('Вторая карта победила!')
```

Четверг. 19 января.

Создала аккаунт и репозиторий на GitHub, загрузила туда первые версии кода. Начала подбирать параметры для нахождения оптимального числа схожестей.

Пример сравнения карты 10 червей со всеми картами червей:

Цифры обозначают количество хороших совпадений исходной карты с остальными (цифры идут в том же порядке, как и масти карт)

- При 0.65 выводится такой список:  
92 1 0 0 468 68 66 70 58
- При 0.7 выводится такой список:  
104 2 0 2 468 84 79 78 70
- При 0.75 выводится такой список:  
121 7 1 3 468 97 98 84 93
- При 0.8 выводится такой список:  
154 15 8 10 468 121 124 95 112

Заметно, что во всех случаях максимальное количество совпадений исходной карты с 10 червями. Значит, программа работает правильно. Оптимальным параметром я выбрала **0.8**

Также я определила минимальное количество совпадений – 380. Поэтому если пользователь загрузит карту из другого набора или вовсе не карту, программа об этом скажет



На первой картинке сравнение короля червей и королевы червей, на второй картинке сравнение королевы пиков с королевой бубнов. Линиями показаны сходства, которые нашла программа между двумя картами

Пятница. 20 января.

Дописала алгоритм сравнения карт, объединила его с алгоритмом игры. Протестировала программу.

Примеры:

- 1 карта – туз червей, 2 карта – валет пики

```
Первая карта - ace heart
Вторая карта - jack spade
Пожалуйста, введите козырную масть (на английском с маленькой буквы): diamond (Бубы), heart (Черви), club (Трефы), spade (Пики)
heart
Вторая карта победила!
```

```
Первая карта - ace heart
Вторая карта - jack spade
Пожалуйста, введите козырную масть (на английском с маленькой буквы): diamond (Бубы), heart (Черви), club (Трефы), spade (Пики)
club
Первая карта победила!
```

- 1 карта – король бубы, 2 карта – 7 трефы

```
Первая карта - king diamond
Вторая карта - 8 club
Пожалуйста, введите козырную масть (на английском с маленькой буквы): diamond (Бубы), heart (Черви), club (Трефы), spade (Пики)
diamond
Первая карта победила!
```

```
Первая карта - king diamond
Вторая карта - 8 club
Пожалуйста, введите козырную масть (на английском с маленькой буквы): diamond (Бубы), heart (Черви), club (Трефы), spade (Пики)
king
Неправильный ввод, перезапустите программу
```

```
Первая карта - king diamond
Вторая карта - 8 club
Пожалуйста, введите козырную масть (на английском с маленькой буквы): diamond (Бубы), heart (Черви), club (Трефы), spade (Пики)
heart
Первая карта победила!
```

- 1 карта – королева червей, 2 карта – королева червей

```
Первая карта - queen heart
Вторая карта - queen heart
Пожалуйста, введите козырную масть (на английском с маленькой буквы): diamond (Бубы), heart (Черви), club (Трефы), spade (Пики)
heart
Поздравляем, ничья!
```

---

```
Первая карта - queen heart
Вторая карта - queen heart
Пожалуйста, введите козырную масть (на английском с маленькой буквы): diamond (Бубы), heart (Черви), club (Трефы), spade (Пики)
club
Поздравляем, ничья!
```

---

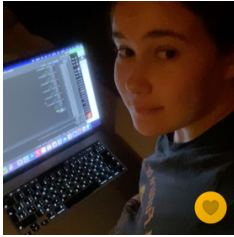


Фото работы над процессом.

Суббота. 21 января.

Добавила комментарии к коду, сделала его более понятным. Дописала дневник работы над проектом. Узнала, как оформлять файл ReadMe. Загрузила изображения на GitHub и сохранила их в одной папке