Проект ege\_bot

Автор: Дмитрий Калинин

Цель: Помочь учащимся 10-11 классов понять алгоритм игры из темы «теория игр» в егэ по информатике

Описание: Игра из заданий 19-21 егэ по информатике, в которой перед игроком стоит задача обыграть бота

Реализация: Программа состоит из основного файла main.py и побочных файлов для реализации базы данных: \_\_all\_models.py, db\_session.py, users.py, stats.db

Приложение реализовано на языке программирования python версии 3.8.

При запуске бота, вам предлагается 4 кнопки: статистика, топ, справка и играть.

1. Статистика: в чат выводится статистика ваших игр поражения/победы
2. ТОП: в чат выводится топ игроков с количеством побед
3. Справка: выводятся правила игры
4. Играть: начинается игра

Игра:

Случайным образом выбираются параметры игры и выводятся вам, затем предлагается выбрать кучу, которую будем изменять. После выбора кучи, предлагается выбрать действие которое нужно сделать. В дальнейшем бот проделывает те же самые операции и выводит что он сделал. После этого снова выводится состояние игры и предлагаются кнопки с выбором кучи. После того как сумма значений куч становится больше либо равна нужному, выводится информация о том кто победил.

Устойчивость:

Программа устойчива, при возникновении ошибки, пользователь уведомляется о том, что произошла ошибка и начинается работа заново. При нажатии на кнопки, которые в данный момент не нужно нажимать, пользователь уведомляется об этом и действий не происходит