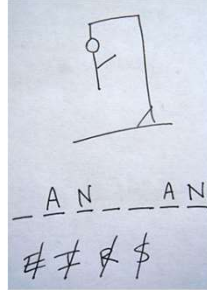


## Python 3 – Hangman Project

- [https://tr.wikipedia.org/wiki/Adam\\_asmaca](https://tr.wikipedia.org/wiki/Adam_asmaca), Erişim Haziran 2022.
- <https://hangmanwordgame.com/?fca=1&success=0#/>, Erişim: Haziran 2022.



29.06.2022

Python Eğitimi - Dr. Fatma GÜMÜŞ

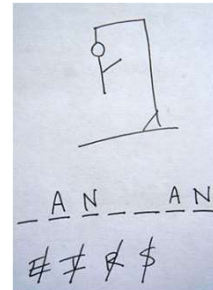
233

233

## Python 3 – Hangman Project

Proje Adımları.

1. Akış Diyagramı: [draw.io](https://draw.io)



29.06.2022

Python Eğitimi - Dr. Fatma GÜMÜŞ

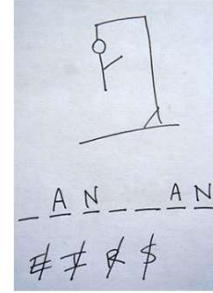
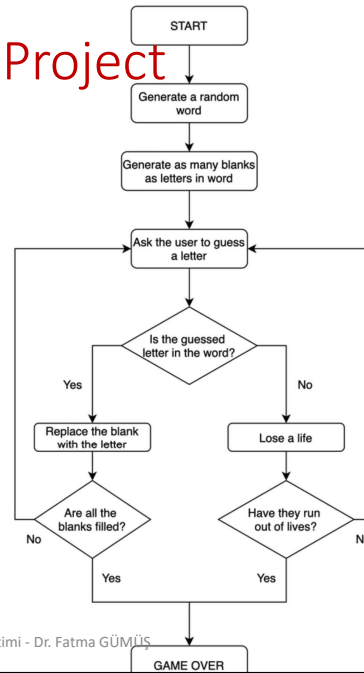
234

234

## Python 3 – Hangman Project

Proje Adımları.

### 1. Akış Diyagramı



29.06.2022

Python Eğitimi - Dr. Fatma GÜMÜŞ

235

235

## Python 3 – Hangman Project

Proje Adımları.

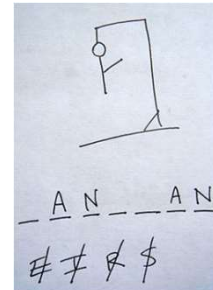
1. Akış Diyagramı: [draw.io](https://draw.io)
2. Rasgele sözcük seçimi ve tahmin kontrolü (task1)

İpucu:

- i. **list** koleksiyonu kullanabilirsiniz:  
<https://developers.google.com/edu/python/lists#for-and-in>, Erişim: Haziran 2022.
- ii. Başlangıç için üç sözcük arasından seçin:  
<https://github.com/ncarkaci/TDKDictionaryCrawler/tree/master/s%C3%B6zl%C3%BCkler>, Erişim: Haziran 2022.

### 2. ADIM ÖRNEK ÇIKTI

Seçilen: ağaç  
 Harf girişi yapın: A  
 a Doğru  
 a Yanlış. Burada ğ olmalı.  
 a Doğru  
 a Yanlış. Burada ç olmalı.



29.06.2022

Python Eğitimi - Dr. Fatma GÜMÜŞ

236

236

## Python 3 – Hangman Project

Proje Adımları.

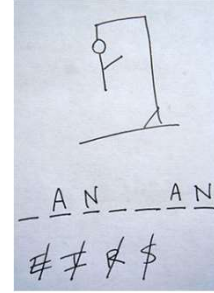
1. Akış Diyagramı: [draw.io](https://draw.io)
2. Rasgele sözcük seçimi ve tahmin kontrolü
3. Boşluklar ve doğru tahminlerin yerleştirilmesi (task2)

İpucu

- i. Boşluk ve doğru tahminler için yeni bir **list** koleksiyonu oluşturun.

### 3. ADIM ÖRNEK ÇIKTI

```
Seçilen: canavar
Harf girişi yapın: A
['_', 'a', '_', 'a', '_', 'a', '_']
```



29.06.2022

Python Eğitimi - Dr. Fatma GÜMÜŞ

237

237

## Python 3 – Hangman Project

Proje Adımları.

1. Akış Diyagramı: [draw.io](https://draw.io)
2. Rasgele sözcük seçimi ve tahmin kontrolü
3. Boşluklar ve doğru tahminlerin yerleştirilmesi
4. Kazanma şartının kontrolü (task3)

İpucu:

- i. Boşluk kalmadığında kazanmış olur.
- ii. Kazanma durumu için bir Boolean değişken tutabilirsiniz.

### 4. ADIM ÖRNEK ÇIKTI

```
Seçilen: canavar
Harf girişi yapın: A
['_', 'a', '_', 'a', '_', 'a', '_']
Harf girişi yapın: k
['_', 'a', '_', 'a', '_', 'a', '_']
Harf girişi yapın: c
['c', 'a', '_', 'a', '_', 'a', '_']
Harf girişi yapın: N
['c', 'a', 'n', 'a', '_', 'a', '_']
Harf girişi yapın: R
['c', 'a', 'n', 'a', '_', 'a', 'r']
Harf girişi yapın: e
['c', 'a', 'n', 'a', '_', 'a', 'r']
Harf girişi yapın: V
['c', 'a', 'n', 'a', 'v', 'a', 'r']
You win.
```

29.06.2022

Python Eğitimi - Dr. Fatma GÜMÜŞ

238

238

## Python 3 – Hangman Project

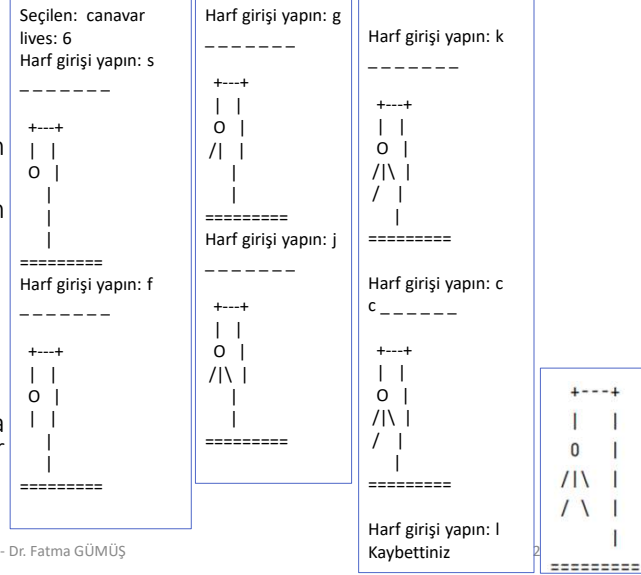
### 5. ADIM ÖRNEK ÇIKTI

Proje Adımları.

1. Akış Diyagramı: [draw.io](https://draw.io)
2. Rasgele sözcük seçimi ve tahmin kontrolü
3. Boşluklar ve doğru tahminlerin yerleştirilmesi
4. Kazanma şartının kontrolü
5. Kaybetme şartının kontrolü (task4)

İpucu:

- i. Adam asma adımları tamamlandığında (Tüm canları bittiğinde) kaybetmiş olur (stages.py dosyasını kullanın).



29.06.2022

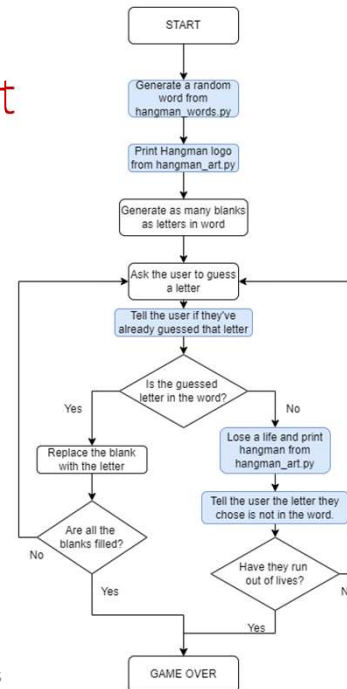
Python Eğitimi - Dr. Fatma GÜMÜŞ

239

## Python 3 – Hangman Project

Projeyi İyileştirme (Opsiyonel)

1. Kullanıcı deneyimini iyileştiren yeni akış diyagramı çizin.
2. sozluk.txt ve words.py dosyalarını kullanarak rastgele sözcük seçimi yapın.
3. Kullanıcı deneyimi iyileştirmelerini gerçekleştirin.



29.06.2022

Python Eğitimi - Dr. Fatma GÜMÜŞ

240

240

### Projeyi İyileştirme (Opsiyonel)

- 29.06.2022

Python Eğitimi - Dr. Fatma GÜMÜŞ

241

241

## Projeyi İyileştirme (Opsiyonel)



Python Eğitimi - Dr. Fatma GÜMÜŞ

242

242