

СУ „Св. Климент Охридски“, ФМИ

СПЕЦИАЛНОСТ „СОФТУЕРНО ИНЖЕНЕРСТВО“

Увод в програмирането (практикум)

2019-2020 г.

Задание за курсов проект № 2

Проект 2 - Бесеница

Да се реализира версия на играта Бесеница¹, като за целта използвайте предварително генериран или генерирайте свой речник с думи (по избор).

При стартиране на играта на потребителя се предоставя следното меню:

1. Стартиране на нова игра
2. Настройки
 1. Променяне на дължината на думата за съответната игра
 2. Променяне на броя опити
3. Изход

Описание на функционалността:

Стартиране на нова игра

1. Програмата избира случайна дума от речника.
2. Извежда се думата като неотгатнатите букви се заместват с _.
(например за думата **cat** първоначално се извежда _ _ _)
3. Потребителя въвежда буква.

¹ Ако даден детайл не е уточнен как трябва да бъде реализиран се предполага, че трябва сами да вземете решение как ще го реализирате. Предполага се, че, когато се иска вход от потребителя, той ще въвежда най-много 100 символа.

1. При въвеждане на невалидна буква (символ не от латинската азбука) се извежда съобщение за грешка.
2. При въвеждане на валидна буква:
 1. Ако буквата е част от думата - на местата, където се среща се изписва.
 2. Ако буквата не е част от думата се намаляват броя опити с 1.
2. При въвеждане на буква, която е въведена по-рано, не се намаляват броя опити.
1. Докато не свършат броя опити или потребителя не познае думата се преминава към стъпка 3.
2. При приключване на играта (изчерпване на броя опити), се изписва дали играчът е познал думата или не и коя е думата. След което се връща в основното меню.

Пример:

Съобщенията са примерни, за да се обясни по-добре развитието на играта. Може да промените съобщенията изписвани на екрана по ваша преценка.

```
<< Attempts left: 5. Guess the word _ _ _ _  
>> с // Играчът въвежда о  
<< Attempts left: 5. Guess the word _ о о _  
>> 4 // Играчът въвежда 4  
<< Invalid letter.  
<< Attempts left: 5. Guess the word _ о о _  
>> g // Играчът въвежда g  
<< Attempts left: 4. Guess the word _ о о _  
>> d // Играчът въвежда d  
<< Attempts left: 4. Guess the word d о о _  
>> r // Играчът въвежда r  
<< Attempts left: 4. Guess the word d о о r
```

<< Congratulations you guessed the word door

<< Returning to menu.

Настройки

Чрез настройките може да се промени поведението на играта. Сами преценете по какъв начин ще се променят настройките на играта.

Има 2 възможни промени:

1. Променяне на дължината на думата. По подразбиране дължината на думата не е ограничена. Играчът може да избере да се избират думи между 5 и 7 букви например.
2. Променяне на броя опити. По подразбиране играчът има право на 5 грешки. Този брой може да бъде променен например на 3 грешки.

Изход

При избирането на тази опция се излиза от играта и програмата се затваря.