



Романова Дарья Сергеевна сказала, если я защищу проект на комиссии, то поставит мне 4.

Импортируем библиотеку tkinter для создания графического интерфейса

Импортируем модуль для отображения диалоговых окон

Импортируем модуль random для генерации случайных чисел

Приложение "Угадай число"

Метод (функция) - инициализация главного окна приложения

Сохраняем ссылку на главное окно

Устанавливаем заголовок окна

«Переменные для хранения состояния игры»

Переменные для хранения состояния игры

Загаданное число (пока не установлено)

Счетчик попыток (начинается с нуля)

Максимальное количество попыток (пока не установлено)

«Метка для выбора уровня сложности»

Создаем метку с текстом

Размещаем метку в окне

«Кнопки для выбора уровня сложности с соответствующим количеством попыток»

Кнопка для легкого уровня

Размещаем кнопку в окне

Кнопка для среднего уровня

Размещаем кнопку в окне

Кнопка для сложного уровня

Размещаем кнопку в окне

«Метка для отображения подсказок по игре»

Создаем пустую метку для подсказок

Размещаем метку в окне

«Поле ввода для ввода предположения игрока»

Создаем поле ввода

Размещаем поле ввода в окне

«Кнопка для отправки предположения»

Создаем кнопку "Отправить"

Размещаем кнопку в окне

Метод (функция) - начало новой игры с заданным уровнем сложности и количеством попыток

Устанавливаем уровень сложности

Устанавливаем максимальное количество попыток

«Генерация загадочного числа в зависимости от уровня сложности»

if difficulty == 1: # Если мы нажали на лёгкий уровень, то выполняем дальше код

Генерируем случайное число от 1 до 10

Текст диапазона для подсказки

elif difficulty == 2: # Если мы нажали на средний уровень, то выполняем дальше код

Генерируем случайное число от 1 до 50

Текст диапазона для подсказки

else: # Если мы нажали на сложный уровень (других вариантов нет, поэтому else, то выполняем дальше код

 # Генерируем случайное число от 1 до 100

 # Текст диапазона для подсказки

 «Сброс счетчика попыток и обновление метки с подсказкой»

 # Сбрасываем счетчик попыток на ноль

 # Обновляем текст метки с подсказкой о загаданном числе и количестве попыток

Метод (функция) - проверка предположения игрока

 #Блоки try except для проверки целое число или нет

 try

 # Получаем предположение из поля ввода и преобразуем его в целое число

 # Проверка на допустимость введенного числа в зависимости от уровня сложности

 # Выводим предупреждение и выходим из метода, если число вне диапазона

 # Увеличиваем счетчик попыток на единицу

 # Проверка предположения и вывод соответствующего сообщения

 # Вычисляем оставшиеся попытки

 # Выводим сообщение о том, что число слишком низкое и сколько осталось попыток

 # Вычисляем оставшиеся попытки

Выводим сообщение о том, что число слишком
высокое и сколько осталось попыток

Проверка на окончание игры при исчерпании всех
попыток

Выводим сообщение о том, что игра окончена и
показываем загаданное число

Сбрасываем игру после окончания

ехсерт

Обработка случая, когда введено не целое число

Выводим предупреждение об ошибке ввода

Метод (функция) - сброс переменных состояния игры

Сбрасываем уровень сложности

Сбрасываем загаданное число

Сбрасываем счетчик попыток на ноль

Сбрасываем максимальное количество попыток на ноль

Запуск приложения

Создаем главное окно приложения

Создаем экземпляр нашего приложения

Запускаем главный цикл обработки событий приложения