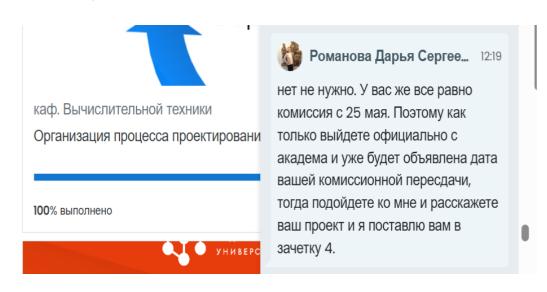


Романова Дарья Сергеевна сказала, если я защищу проект на комиссии, то поставит мне 4.



```
# 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

except

# 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