Projektna Dokumentacija

CS324

**Student: Jovan Pavkovic**

**Broj indeksa: 4442**

**Fakultet informacionih tehnologija, Metropolitan**

**OAS Softversko inženjerstvo, 4. Godina**

**Školska 2024/25. Godina**

**SADRŽAJ**

1. TEMA PROJEKTA  
   1.1. OPIS FUNKCIONALNOSTI  
   1.2. STRUKTURA APLIKACIJE
2. KORISNIČKO UPUTSTVO
3. ZAKLJUČAK  
   3.1. LITERATURA

# 1. Tema projekta

Python Wordle je konzolna igra zasnovana na popularnoj igri Wordle. Cilj igre je pogoditi nasumično odabranu reč od pet slova u najviše šest pokušaja. Igra prikazuje vizuelne povratne informacije u boji kako bi označila tačnost unetih slova.

## 1.1. Opis funkcionalnosti

1. Pokretanje igre: Igrač može započeti novu igru unosom odgovarajuće komande u konzoli.
2. Unos reči: Igrač unosi reč od pet slova u svakom pokušaju.
3. Povratna informacija:
   * Zelena pozadina označava tačno slovo na tačnom mestu.
   * Žuta pozadina označava tačno slovo na pogrešnom mestu.
   * Belo označava da slovo nije u reči.
4. Pobednički ishod: Ako igrač pogodi reč, igra ispisuje poruku o pobedi.
5. Kraj igre: Ako igrač ne pogodi reč u šest pokušaja, igra se završava.

## 1.2. Struktura aplikacije

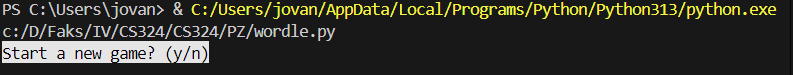
Aplikacija je razvijena u Pythonu koristeći biblioteku colorama za prikaz boja u konzoli. Korišćene su petlje i uslovne strukture za obradu unosa korisnika i validaciju pokušaja.

Glavne komponente koda:

* Lista reči koje mogu biti odabrane.
* Glavna petlja za pokretanje igre.
* Petlja za unos pokušaja sa povratnim informacijama.

# 2. Korisničko uputstvo

1. Pokrenuti program u Python okruženju.
2. Kada se prikaže poruka „Start a new game? (y/n)“, uneti y za početak igre.



1. Uneti reč od pet slova.
2. Pratiti boje ispisa kako bi se dobile naznake o tačnosti unosa.



1. A screenshot of a computer screen

   AI-generated content may be incorrect.Nastaviti unos dok se reč ne pogodi ili dok ne istekne šest pokušaja.
2. Ako se unese n umesto y, program se zatvara.

# 3. Zaključak

Razvoj ovog projekta omogućio je vežbu u korišćenju petlji, string manipulacije i biblioteke colorama za vizuelnu reprezentaciju podataka u terminalu. Igra se može dodatno unaprediti dodavanjem podrške za različite dužine reči, grafički interfejs ili online verziju.

## 3.1 Literatura

[1] Python Documentation - https://docs.python.org/3/

[2] Colorama Library - https://pypi.org/project/colorama/