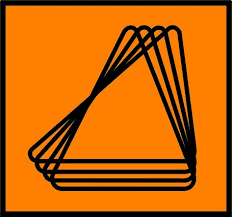
**Šolski center Novo mesto**

**Srednja elektro šola in tehniška gimnazija**

**Šegova ulica 112**

**8000 Novo mesto**

LOV ŽIVALI

(seminarska naloga)

Avtor: Neja Adamič, R2a

Predmet: Upravljanje s programirljivimi napravami (UPN)

Mentor: Simon Vovko, Dejan Čurk

Novo mesto, junij 2021

**POVZETEK**

V seminarski nalogi predstavim delovanje programa oziroma igre »Lov živali«. Deluje s pomočjo dokler zanke in če stavkov. Izpisuje nam glavni meni, dokler nista števili enaki.

**Ključne besede:** program, igra, komanda,

**KAZALO**

[**1** **UVOD** 1](#_Toc73905570)

[**2** **PREDSTAVITEV PROGRAMA** 2](#_Toc73905571)

[**2.1** **COMMANDS (glavni meni)** 2](#_Toc73905572)

[**2.2** **COMMANDS (pod meni)** 3](#_Toc73905573)

[**3** **ZAKLJUČEK** 4](#_Toc73905574)

# **UVOD**

V seminarski nalogi predstavim delovanje igre »Lov živali«, ki je bila inspiracija Discord bota. Igra je napisana v programskem jeziku python. Vsebuje sezname, zanke, funkcijo in pogojne stavke.

# **PREDSTAVITEV PROGRAMA**

Na začetku, ko zaženemo program se prižge glasba, ki nas spremlja ob igranju igre (samo za opozorilo, da zna biti na glas). Nato pa se nam izpiše meni:

## **COMMANDS (glavni meni)**

1. Hunt
2. Inventory (animal)
3. Inventory (item)
4. Shop
5. Sell animal
6. Pet
7. Money
8. Exit.

Na začetku začnemo s praznim seznamom oziroma nimamo nobene živali. Živali so razdeljene na pet stopenj. S komando »Hunt« nam program ulovi naključno žival, ki se izpiše in zapiše v naš seznam. S komando »Inventory (animal)« si lahko ogledamo, katere vse živali smo do sedaj ujeli. »Inventory (item)« nam izpiše vse stvari, ki jih imamo. Če to storimo na začetku je seznam prazen, saj nimamo ničesar. Stvari kupujemo s komando »Shop«, ki nam izpiše vse elemente iz dveh seznamov – seznama stvari in seznam cen. Ko stvar kupimo se zapiše v naš seznam in nam odšteje denar. Denar, da lahko kupujemo dobimo s prodajo živali, »Sell animal«. Višja, kot je stopnja živali, višja je cena. »Money« izpiše koliko imamo trenutno količino denarja.

## **COMMANDS (pod meni)**

1. Pet
2. Give
3. Walk
4. Exit.

Pri »Pet«, lahko izbiramo med živali, ki smo jih ujeli in eno izmed njih premestimo v nov seznam, ljubljenček. Takrat se nam odpre zgornji pod meni. »Pet« nam ponovno izpiše, katera žival je naš ljubljenček. Le-temu lahko z »Give« damo sadje oziroma zelenjavo iz našega seznama stvari. S komando »Walk« ga peljemo na sprehod. »Exit« pa nas vrne nazaj v naš glavni meni.

# **ZAKLJUČEK**

Pri izdelavi programa sem se, ne glede na težave zelo zabavala in naučila veliko novega. Všeč mi je bilo, ker je bila prosta in velika izbira idej. Programiranje se mi na splošno zdi zelo uporabno, saj si lahko že z zelo kratkim programom olajšamo dolgo mučno delo.