Dokumentacija svih važnijih dijelova koda igre „Vješalo“

tim: Eva Antolović, Ana Kostanić, Marta Kozina, Marija Šporčić i Marija Topić, 3. d

Sadržaj:

Pregled korištenih metoda unutar čitavog koda

Pregled pojedinih funkcija unutar koda i dijelova istog te pojašnjenje

Pregled korištenih metoda unutar čitavog koda

* import – koristi se kao ključna riječ kako bi se kod jednog modula mogao učiniti dostupnim drugom, u našem se programu koristi import random kako bi se moglo nasumično birati igrače i riječi iz baze riječi
* .split() – razdvaja string u listu, u našem slučaju se koristi .split(“ “) kako bi se razdvojili nadimci i bodovi unutar datoteke u koju se bilježe svi rezultati
* = open() – otvara datoteku kako bi se mogla čitati, u našem se programu otvara datoteka „scores.txt“ kako bi se čitala i zabilježavali rezultati unutar nje
* readlines() – vraća svaku liniju unutar datoteke kao listu, u našem programu se koristi kako bi se dobile liste svakog igrača s njegovim nadimkom i bodovima
* .strip() – miče sve razmake ispred i iza riječi, koristimo kada povezujemo nadimke s bodovima unutar leaderboarda
* .close() – zatvara se datoteka u koju bilježimo rezultate
* Len – vraća duljinu slova koje je upisano, potrebno kada se provjerava je li korisnik zaista unio jedno slovo ili više njih kako bi se moglo upozoriti na ispravan unos
* .upper() – sva slova postavlja kao velika tiskana jer je to unos koji tražimo, a u slučaju da korisnik ne unese ispravno, program to slovo koje je uneseno postavlja kao veliko
* .remove() – uklanja prvi odgovarajući element (koji se prosljeđuje kao argument) s određenog popisa, nama je potrebno kako bismo pratili koja su slova već isorištena i isprobana
* .append() – koristi se za dodavanje jedne stavke u određene vrste zbirki, nama je potrebno za praćenje točno i netočno pogođenih slova koja se spremaju u zasebnu listu
* .replace() – vraća kopiju niza gdje su sva pojavljivanja podniza zamijenjena drugim podnizom, koristi nam za zamjenjivanje svih slova na početku odabrane riječi crticama
* .extend() – iterira preko iterabla kao što je niz, lista, tuple… i dodaje svaki element iterabla na kraj popisa, mijenjajući izvorni popis, u našem programu prebacuje svaki element prethodno navedene abecede u listu neiskorištenih slova
* .choice() – vraća nasumično odabrani element iz navedenog niza, kod nas bira nasumično igrača iz liste igrača
* list() – koristi za pohranjivanje više stavki u jednu varijablu, kod nas se koristi za pohranjivanje svih slova izabrane riječi unutar varijable izabrane riječi
* .index() – traži dani element od početka popisa i vraća indeks prvog pojavljivanja, to služi u programu kako bi se riješio problem slova lj, nj i dž jer se pomoću indeksa ta dva slova pretvaraju u jedno
* .pop() – uklanja navedenu stavku iz rječnika, koristi za micanje indeksa npr. slova j kada želimo slovo lj i kada želimo da igrač koji je birao riječ ne pogađa tu riječ
* .keys() – vraća popis svih ključeva u rječniku prema redoslijedu umetanja, koristimo za bilježenje informacija unutar leaderboarda
* .write() – upisuju se nove informacije unutar datoteke, koristimo za bilježenje bodova u datoteku

Pregled pojedinih funkcija unutar koda i dijelova istog te pojašnjenje

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Postavili smo bazu riječi iz koje će igrač moći nasumično odabrati riječ, postavljena je i hrvatska abeceda, a onda smo ju razdvojili po crticama kako bi se dobila pojedinačna slova.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Postavljen je leaderboard kao rječnik u koji će se bilježiti nadimci i bodovi igrača, sa strane postoji datoteka „scores.txt“ u koju se bilježe svi rezultati, ona se otvara i čitaju se linije koje se kasnije pretvaraju u liste i razdvajaju se na nadimke i bodove.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Iscrtavaju se crteži za sva netočna slova koja je igrač ponudio.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Ispisuje se poruka da se unese slovo i ako je uneseno samo jedno slovo, postavlja se kao veliko tiskano. Što se tiče slova dž, lj i nj primjenjuje se pravilo kao prikazano za dž. Uzima se u obzir svaki unos, ali ga mi postavljamo onako kako nama odgovara.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Ako korisnik upiše bilo što što nije slovo, ispisuje se poruka da slovo ne postoji i ponosno je ta varijabla prazna. Isto vrijedi ako je slovo već isprobano, a ako je slovo koje nikad nije isprobano iz liste neiskorištenih slova se miče to slovo. Također postoje liste točnih i netočnih slova pa ako su ona točna idu u listu točnih, a ako su netočna, idu u listu netočnih slova te se u oba slučaja ispisuje prikladna poruka. Zbrajaju se kriva slova te definicija novih slova koja se vidi na prethodnoj slici vraća broj krivih slova.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Na početku igre se postavlja poruka dobrodošlice te se treba upisati DA ako se želi igrati, naravno da će program postaviti na velika slova ako korisnik nije već tako upisao. Zatim se definira definicija gdje će se zamijeniti sva slova riječi crticama. Ako je slovo koje je upisano unutar riječi, doći će na mjesto crtice. Na početku igre se sva abeceda prenosi u listu neiskorištenih slova.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Traži se unos broja igrača i u rasponu tog broja se traži unos nadimaka, a bodovi se postavljaju na nulu. Nasumično se bira igrač pomoću .choice(igrači) iz liste igrača (ako igra više od jednog) koji će birati riječ.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Bira se način igre. Ako je odabrano slovo „A“, bira igrač riječ, a ako je „B“, onda se bira nasumično iz baze riječi. Ako je samo jedan igrač, riječ se bira iz baze jer nema smisla da sam sebi zadaje riječ. Ako ima više igrača, obje opcije su ponuđene, ako sami upisuju riječ, ispisuje se uputa, a ako se želi birati iz baze, nasumično program bira.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, osoba, snimka zaslona

Opis je automatski generiran

Ovime se rješava problem indeksa za slova lj, nj i dž. Traži se indeks slova j (za slova lj i nj, a za dž ž) te se vraća unazad za 1, što je l ili n i postavlja kao jedno slovo lj ili nj.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Kada igrač bira svoju riječ, taj se igrač miče i ne može on pogađati. Najviše krivo pogođenih slova može biti 6.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Ovdje će se printati crteži za svako krivo slovo i izmjenjivati igrači nakon što jedan od njih krivo pogodi.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Ovdje se nudi želi li se pogađati samo slovo ili već cijela riječ. Ako se upiše broj 1, pogađa se slovo, a ako se upiše 2, pogađa se riječ. Za pogođeno slovo se dodaje jedan bod, a za pogođenu riječ 5 bodova.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

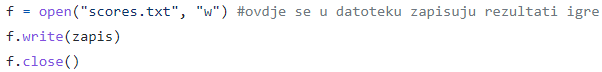
Opis je automatski generiran

Bodovi je oblikovano kao rječnik i time se oni dodaju i povezuju uz nadimke te se tako oblikuje leaderboard. Stari rezultat je već pohranjen, a novi se tek treba pohraniti.

Slika na kojoj se prikazuje tekst

Opis je automatski generiran

Ovo se pojavljuje na korisničkom sučelju i ispisuje ime igrača i broj bodova koje je ostvario. Zapis se oblikuje tako da u svaki novi red zapiše novog igrača i njegov rezultat.



Ovdje se datoteka otvara i zapisuju se podatci u nju te se nakon zapisivanja zatvara.

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |