

GUESSING GAME

PROGRAMIRANJE

MONIKA KURBUS

GIG 2

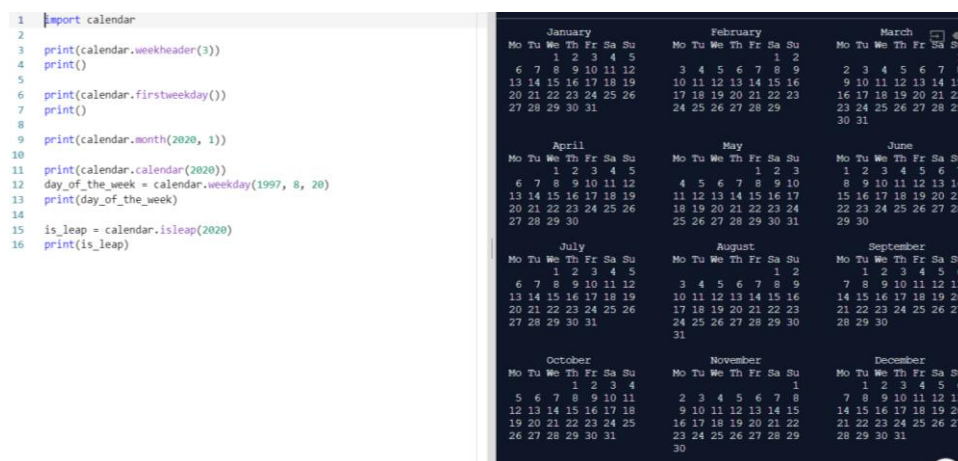
UVOD

Pri predmetu programiranje smo dobili nalogo izdelave programa po lastni želji. Sama sem najprej želela sprogramirati koledar. Ker sem v programiranju nova, sta mi poznana samo jezik SQL in Python. Odločila sem se, da bom programirala s slednjim. Prijavila sem se na spletno stran Repl.it, kjer so navoljo vsi programski jeziki, izbrala željeni programski jezik in začela s programiranjem.

Moja prva ideja je bila KOLEDAR. Pobrskala sem po internetu in našla tutorial za koledar. Kaj hitro sem ugotovila, da je programiranje koledarja s Pythonom pre enostavno. Programski jezik vsebuje kodo s katero koledar priključimo. Zraven tega ima tudi več funkcij, da lahko s koledarom operiramo.

Napimer:

- Ugotovimo lahko katero leto bo prestopno
- Vpišemo lahko željeni datum (naprimer datum rojstva) in bomo ugotovili, kateri dan je bil takrat
- Izpišemo lahko izbrani mesec
- ...

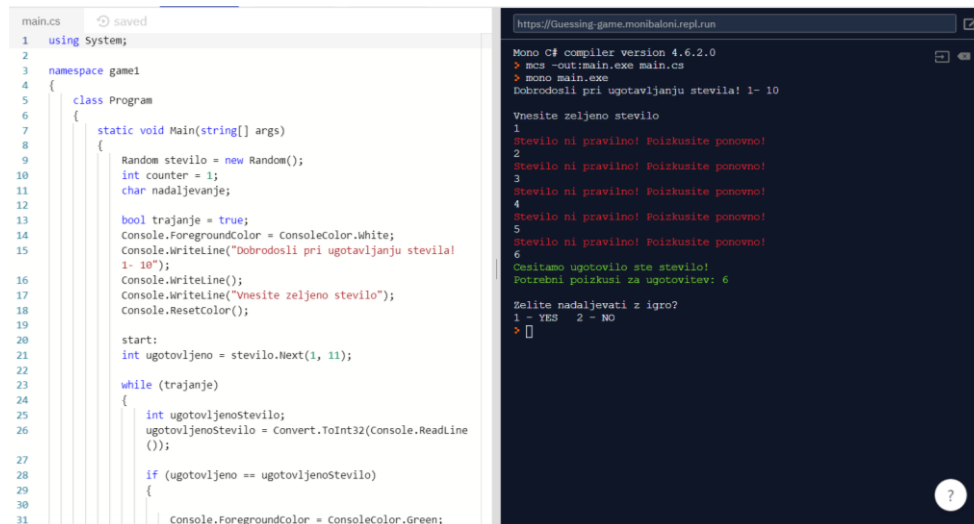


Slika 1 KOLEDAR

Vendar te funkcije niso nič posebnega, zato sem se po posvetu s kolegom odločila, da bom programirala s C# jezikom. Moja druga ideja je bila GUESSING GAME, ki se je za razliko od koledarja bolje obnesla. Najbrž je s strani programerja to precej lahek program, vendar zame, ki s C# jezikom še nisem operirala to ni bil mali zalogaj.

GUESSING GAME

Igra je precej enostavna. Računalnik izbere poljubno število od 1 – 10, mi pa ga moramo ugotoviti. Igra je primerna za vse starosti in ne rabi posebnih navodil.



```
main.cs saved
1 using System;
2
3 namespace game1
4 {
5     class Program
6     {
7         static void Main(string[] args)
8         {
9             Random stevilo = new Random();
10            int counter = 1;
11            char nadaljevanje;
12
13            bool trajanje = true;
14            Console.ForegroundColor = ConsoleColor.White;
15            Console.WriteLine("Dobrodošli pri ugotavljanju števila! 1- 10");
16            Console.WriteLine();
17            Console.WriteLine("Vnesite zeljeno število");
18            Console.ResetColor();
19
20            start:
21            int ugotovljeno = stevilo.Next(1, 11);
22
23            while (trajanje)
24            {
25                int ugotovljenoStevilo;
26                ugotovljenoStevilo = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
27
28                if (ugotovljeno == ugotovljenoStevilo)
29                {
30                    Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Green;
```

```
https://Guessing-game.monibalonl.repl.run
Mono C# compiler version 4.6.2.0
> mcs -out:main.exe main.cs
> mono main.exe
Dobrodošli pri ugotavljanju števila! 1- 10

Vnesite zeljeno število
1
Stevilo ni pravilno! Poizkusite ponovno!
2
Stevilo ni pravilno! Poizkusite ponovno!
3
Stevilo ni pravilno! Poizkusite ponovno!
4
Stevilo ni pravilno! Poizkusite ponovno!
5
Stevilo ni pravilno! Poizkusite ponovno!
6
Očitamo ugotovilo ste število!
Potrebni poizkusi za ugotovitev: 6

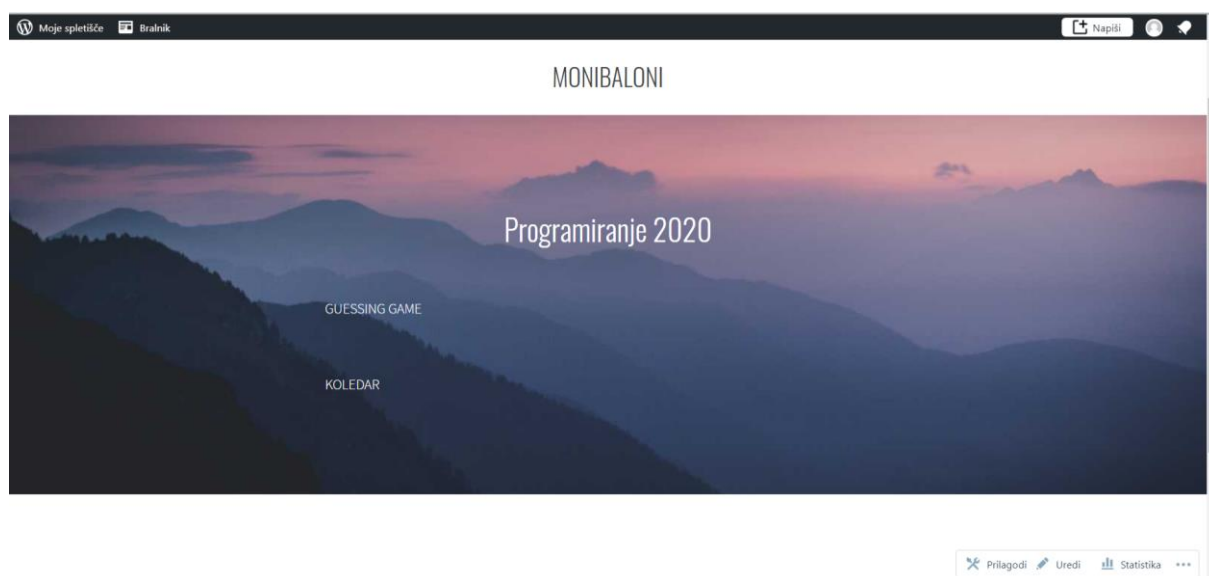
Želite nadaljevati z igro?
1 - YES 2 - NO
> 1
```

Slika 2 GUESSING GAME

SPLETNA STRAN

Tudi za spletno stran sem povprašala kolega programerja, kjer je najbolje, da jo naredim. Predlagal mi je WordPress. Obliko spletne strani, ki sem si jo izbrala je BLOG, s spletnim naslovom: monibaloni.car.blog. WordPress mi je predlagal nekaj imen moje spletne strani, vendar jih je precej bilo plačljivih, zato sem se odločila za tole.

Moj blog zaenkrat ne vsebuje veliko vsebine. Nanj sem s hiperpovezavo naložila koledar in guessing game. Lahko bi dodala tudi gumb za "subscriberje", lahko vidim koliko ljudi si je mojo stran ogledalo, koliko sledilcem imam, komu sledim, koliko všečkov imam ipd.



Slika 3 SPLETNA STRAN

ZAKLJUČEK

Ugotovila sem, da je programiranje lahko res zelo uporabno, vendar zahteva veliko časa na enkrat. Pri ostalih vsebinah je dovolj, če si vzameš tu pa tam kakšno uro za učenje vsebine, pri programiranju pa je pomembno da si vzameš veliko časa na enkrat. V zadevo se moraš res poglobiti in jo razumeti. Med brskanjem po internetu sem našla veliko dobrih posnetkov za učenje te vsebine in vsak inženir je poudarjal, da se največ naučiš tako da probaš zadevo sam na več načinov. Nikoli si ne moreš zapomniti vseh kod, vendar si jih veliko lažje zapomniš, če na njih delaš sam (torej ne prepisuješ samo nekaj kar je napisal nekdo drug). Zelo pomembna se mi zdi komunikacija z nekom, ki ima že več izkušenj na tem področju. Včasih sem porabila več ur časa za nekaj, kar bi s komunikacijo lahko rešila v nekaj minutah.

Pri sebi sem ugotovila, da me programiranje zanima zgolj do neke mere in ta mera je ravno pravšnja za inženirja geodezije.