

Python,
Program zaliczeniowy - gra z komputerem z użyciem biblioteki Tkinter
Autor: Paweł Salwa
02.2017

Projekt składa się z dwóch plików:

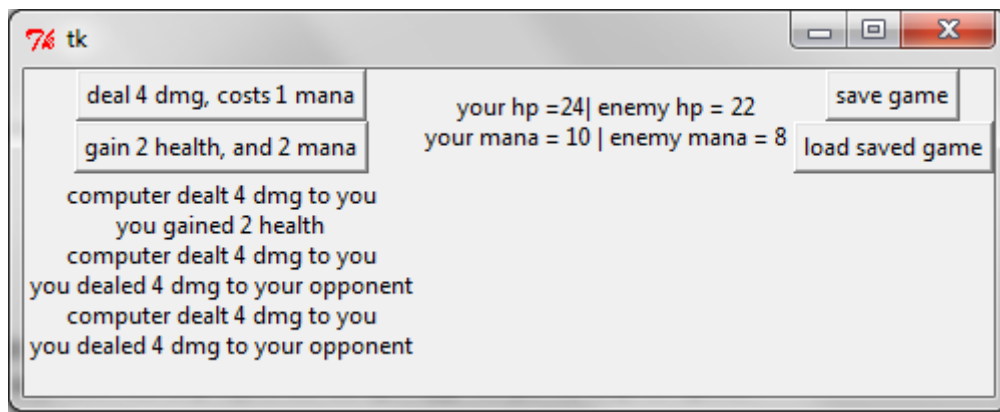
1- main.py:

Plik tworzący okno oraz zawierający funkcje wywoływane podczas rozgrywki. Funkcje te wywoływane są przez przyciski wcisnięte przez użytkownika aby wykonać daną akcję, lub po to, aby komputer odpowiedział na ruch gracza.

2- GameState.py:

Plik zawierający klasę GameState, która odzwierciedla obecny stan gry. Dzięki obiektowi gs możemy zapisać stan obecnej gry poprzez serializację i oraz wczytać przez deserializację.

Poniższa grafika prezentuje interfejs gry:



Zaimplementowane są dwie akcje- ofensywna (zadająca obrażenia kosztem many) i defensywna (uzyskanie 2 punktów życia i tyle samo many). Gracz wykonuje jedną z nich w swojej turze klikając odpowiedni przycisk, a następnie komputer odpowiada wybierając akcję według algorytmu.

Rozpoczynając grę gracz i komputer mają po 30 punktów życia oraz 10 punktów many. Gra zakończy się, gdy punkty życia lub mana gracza lub przeciwnika będą równe lub mniejsze od zera.

Stan gry możemy w dowolnym momencie zapisać, klikając przycisk 'save game' , oraz wczytać, klikając 'load game'.

Do utworzenia okienka i dodania komponentów użyłem biblioteki Tkinter:
<https://docs.python.org/2/library/tkinter.html>