**2 הערות – הראשונה מציגה את הטסטים והשנייה עונה על שאלות שעלו בפורום על הפלט של הטקסטים**

**הערה ראשונה**

שלום לכולם,

- אין צורך להריץ עם הפרמטר ex4tests. **רק להריץ את test.py**.

כמו כן, ה-tuple לדוגמה:

('\_\_\_', [], 2)

מתאר לכם את המצב במהלך איטרציה אחת של המשחק (קריאה ל-display\_state). הערך הראשון הוא התבנית הנוכחית, הערך השני הוא רשימת האותיות השגויות, והערך השלישי הוא הניקוד הנוכחי.

דוגמא:

אם קיבלתם בתוצאות הטסטים שלכם:

expected: "F\nR\n('\_\_\_', [], 2)\n('a\_\_', [], 2)\n('a\_c', [], 2)\n('abc', [], 2)**\nP\nR\n**('\_\_\_', [], 2)\n('\_\_\_', ['a'], 1)\n('\_\_\_', ['a', 'c'], 0)\nP\n"

actual:   "F\nR\n('\_\_\_', [], 2)\n('a\_\_', [], 2)\n('a\_c', [], 2)\n('abc', [], 2**)\nP\nF\nR\n**('\_\_\_', [], 2)\n('\_\_\_', ['a'], 1)\n('\_\_\_', ['a', 'c'], 0)\nP\n

סימן שההתנהגות המצופה מהתוכנית שלכם עבור בדיקה זו הוא קריאה ל-load\_words, לאחר מכן קריאה ל-get\_random\_word, לאחר מכן באיטרציה הראשונה תבנית ריקה עם ניקוד התחלתי של 2 נקודות, לאחר מכן נוחשה האות a שהיא נכונה ולכן התעדכנה התבנית בהתאם, לאחר מכן אותו דבר לגבי האות c ולבסוף גם כן לגבי האות b. הניקוד לאורך כל האיטרציות אמור להשאר 2 (כי על כל אות נכונה השחקן מפסיד נקודה על הניחוש ומרוויח נקודה על זה שהניחוש נכון). בשלב הזה המשחק הראשון נגמר. לאחר מכן אמורה להתבצע קריאה ל-play\_again (שבו השחקן בחר שכן, ואת זה יודעים כי מיד לאחר מכן מתחיל משחק נוסף), לאחר מכן קריאה ל-get\_random\_word ואז מתחיל משחק חדש עם תבנית ריקה וניקוד 2 (שזה הניקוד איתו השחקן סיים את המשחק הקודם). הניחוש הראשון הוא a, שהוא לא נכון, ולכן a מתווסף לרשימת הניחושים השגויים, התבנית לא מתעדכנת והניקוד ירד ל-1. לאחר מכן, באופן דומה, מתבצע ניחוש שגוי ל-c, והניקוד יורד ל-0, כלומר הפסד. לאחר מכן מתבצעת שוב קריאה ל-play\_again, והפעם השחקן בוחר שלא לשחק שוב (ואת זה יודעים כי אין משחק נוסף לאחר המשחק השני).

בדוגמה הנ"ל, לפי הטסט נראה שהתוכנית בפועל קראה שוב לפונקציה load\_words בין שני המשחקים, וזאת בניגוד להנחיות, שבהן רשום כי יש לקרוא לפונקציה load\_words רק בתחילת התוכנית!

הערה: אם בתוצאות שלכם אין שורה של actual, סימן שכנראה התוכנית שלכם נפלה בזמן ביצועה בגלל שגיאה. סיבה אחת נפוצה היא שהשתמשתם בערכי הקבועים מקובץ העזר בצורה מפורשת במקום בשמות הקבועים (ערכי הקבועים יכולים להשתנות, והם אכן משתנים בהרצת הטסטים שלנו). מעבר לזה, כדאי לבדוק שהתנהגות הפונקציה main היא בדיוק בהתאם לדרישות המפורטות במסמך התרגיל (ודאו שרשמתם את הלולאה שלכם בצורה נכונה, ושהיא מבצעת את ההתנהגות המצופה המפורטת במסמך ההוראות).

מומלץ לעיין בפורום לשגיאות שונות בהן נתקלו סטודנטים, חלק גדול מהשגיאות חוזרות על עצמן ואולי רלוונטיות גם לכם. מה שכן, אם בחרתם לשאול לגבי שגיאה כלשהי בעצמכם, אז **אסור לפרסם את הקוד שלכם** **יחד עם השגיאה!**

למי שעדיין מתקשה, מוזמן להגיע מחר לשעת הקבלה שתתקיים בשעה 12 בצהרים, כך שכולם יוכלו להגיע (ואם למישהו יש בכל זאת בעיה להגיע בשעה הזאת מוזמן לתאם איתי בנפרד). נודיע על מיקום בהמשך.

בהצלחה בהמשך!

**הערה שנייה**

שלום לכולם,

בעקבות ריבוי השאלות, להלן 2 הבהרות בנוגע להודעות המודפסות בתרגיל:

1. בתרגיל שלכם **אין** לבצע קריאה מפורשת לפונקציה print **בשום שלב!** את כל ההודעות שברצונכם להדפיס עליכם לשלוח בתור פרמטר לאחת מהפונקציות של קובץ העזר hangman\_helper.py, לפי המצב בהתאם. כלומר במהלך המשחק בכל איטרציה, וכן גם בסיום המשחק על-ידי display\_state (ראו הערה 2), בבקשת רמז את רשימת המילים המוצעות על-ידי show\_suggestions, ובשאלה למשחק חדש על-ידי play\_again.

2. בפונקציה run\_single\_game, בלולאה הראשית של המשחק, עליכם לבצע קריאה אחת בלבד לפונקציה display\_state **בכל** איטרציה! הפונקציה display\_state לא אמורה להקרא פעמיים במהלך אותה איטרציה. במילים אחרות, אתם קוראים פעם אחת בלבד לפונקציה display\_state לפני הקריאה לפונקציה get\_input, ולא ייתכן שהפונקציה display\_state תקרא פעמיים או יותר בין 2 קריאות שונות לפונקציה get\_input. בסוף המשחק, לאחר שהלולאה הראשית של המשחק הסתיימה, תהיה קריאה נוספת אחרונה לפונקציה display\_state המציגה את המצב הסופי (כפי שמתואר בהוראות התרגיל). אז לסיכום, אם בכל הקוד של הפונקציה run\_single\_game שלכם מופיעה קריאה לפונקציה display\_state פעמיים בלבד (פעם אחת בתוך הלולאה הראשית, ופעם אחת אחריה), אז אתם כנראה במקום הנכון (אבל גם אם יש בקוד שלכם יותר מ-2 קריאות לפונקציה, אין זה אומר שהוא לא נכון, כל עוד הוא תואם להתנהגות המצופה מהקוד שלכם כפי שתיארתי קודם).

רק כדי להוריד את מפלס הפאניקה - ההבהרות הנ"ל הן **לא** הוראות חדשות לתרגיל, ולא דורשות שינויים ממי שביצע את התרגיל בצורה נכונה. המטרה היא לאפשר לכם לוודא שכתבתם את התוכנית שלכם כנדרש, כדי לא לאבד נקודות בגלל חוסר הבנה בקריאת ההוראות. אתם גם מוזמנים להריץ את פתרון בית הספר ולהשוות את ההתנהגות שלו להתנהגות התוכנית שלכם, על-ידי הרצת הפקודה הבאה מהטרמינל באחד מהמחשבים באקווריום (או בהתחברות מרחוק):

~intro2cs1/bin/ex4/hangman

בהצלחה!