Az általunk választott feladat a „Kő, papír, olló, gyík, Spock” című játék leképezése volt Raspberry Pi 3 környezetben.

A megoldó algoritmus természetesen python nyelven lett megvalósítva.

Munkánk során foglalkoztunk még Sense HAT érzékelővel, azon belül a beépített accelometerrel (gyorsulásmérő).

Kulcsszavak: kő, papír, olló, játék, python programozás, gyorsulásmérő, érzékelő

Beadandónk során a játék grafikus kijelzőn való megvalósítása és a gyorsulásmérővel való összekomponálása volt a cél.

A két eszköz összekapcsolásához a laptopról osztunk netet a Raspberrynek és a cím alapján, amit a gép oszt neki, az alapján lehet összekötni a két gépet VNC Viewer-en.

A program bemenetének leírása, azon belül a menetszámok 1.1 alfejezetben látható, míg a játékosadatokat az 1.2-ben fejtettük ki. Maga a folyamat a 2. fejezetben, illetve az eredménykiírás a 3. fejezetben található meg leírva.

1. fejezet-Bemenet
   1. alfejezet-Menetbeállítás

A program nagyrésze egyetlenegy ciklusban fut le. A „k” segédváltozóval beállítható, hogy egy játék hány menetből álljon. Jelenleg 3-ra állítottuk, de tetszőlegesen változtatható.

* 1. alfejezet-Játékosok

A programban még egy ciklus van „j” segédváltozóval, ami a játékosok számával egyenlő. Ez ebben az esetben fixen 2 ember.

A mintákkal kapcsolatban érdemes megjegyezni, hogy egyesével vannak megadva, ráadásul két különböző színnel, első játékos kék színnel, a második viszont pirossal azért, hogy könnyebben meg lehessen különböztetni őket egymástól a játék során.

1. fejezet-Folyamat

A mintákat számokhoz rendeltük, amiket random-mal választunk ki, hogy ki milyen ábrát játszik majd meg a menet során, ez a random a gyorsulásmérőhöz van kötve, tehát, amikor rázzák, akkor indul el a randomszám képzés.

1. fejezet-Eredmény

A menetek végén mindig van kiértékelés, hogy ki hányat nyert eddig. A fő cikluson kívül a legvégén kerül kiíratásra a végleges eredmény a ledek segítségével.