Guess the number Python program

by Rajnai Adri és Balogh Orsi 11.B

Témája

Ez a program témáját tekintve egy gyerekjáték, amiben számokat kell kitalálni. Egy találgatós játékot szerettünk volna csinálni. Az első ötlet az akasztófa játék volt, amit később kicsit átalakítottunk, hogy egyszerűbben használható legyen. Így jött a “Guess the Number” ötlete.

Az alapjáték úgy működik, hogy az egyik ember gondol egy számra egy kiválasztott számskálán belül és a másiknak addig kell találgatnia, ameddig el nem találja azt a számot. Utána a másik játékos jön és megismétlik ugyanezt.

A program használata

Ez a program egy számkitalálós játék. A játék alapja, hogy a program generál egy számot 1 és 100 között, amit neked ki kell találni. A játék elején meg kell adni, hogy hány életed legyen. Ha ez megvan, a program kéri, hogy találgass és írj be random számokat. Ha nem találod el, akkor a program kiírja, hogy a szám, amire gondolt, az kisebb vagy nagyobb. Annyiszor próbálkozhatsz, ahány életet megadtál a játék elején.

Ha kitalálod a számot, akkor a program jelzi, hogy sikeresen eltaláltad. Ezt követően megkérdezi, hogy szeretnéd-e folytatni a játékot, ha igen, akkor újra meg kell adni, hogy hány életed legyen. Ha nem találtad ki, de még van életed, és nem szeretnéd tovább folytatni a játékot, akkor van egy ‘feladom’ funkció, amivel a program elárulja, hogy melyik számra gondolt.

Ha nem szeretnéd folytatni, akkor beírsz bármi mást az ‘igen’ helyett, amikor megkérdezi a játék, hogy szeretnél-e új kört és a ciklus leáll, a játék pedig nem folytatódik, hanem a program kiírja, hogy ‘Game Over’.