



Saper - Dokumentacja

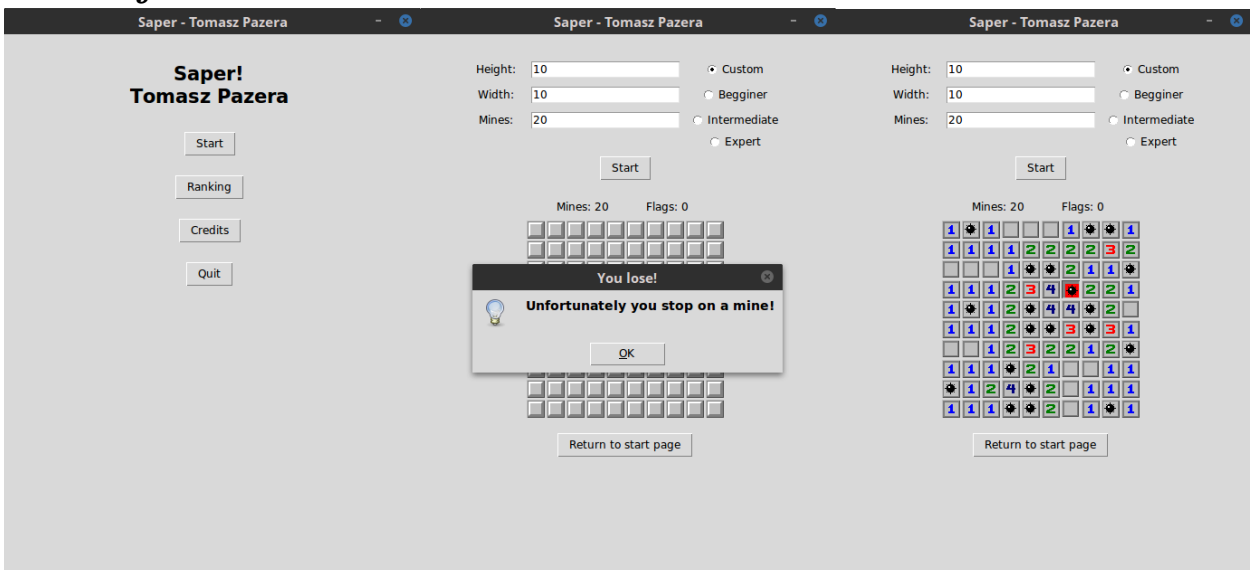
Tomasz Pazera

gl06, gr.23, Informatyka II rok

Założenia projektu:

Gra polega na odkrywaniu na planszy poszczególnych pól w taki sposób, aby nie natrafić na minę. Projekt wykorzystuje bibliotekę graficzną *tkinter*. Tworząc interfejs brałem pod uwagę możliwość wdrożenia dodatkowych funkcjonalności jak ranking, ustawienia itp. Składa się on z kilku okien, które w łatwy sposób można dodawać, tworząc dodatkowe klasy. Po wybraniu opcji „Start” możemy wybrać jeden z 3 poziomów trudności, lub wprowadzić własne ustawienia. Gra kończy się po wciśnięciu miny, ustawienia flagi na wszystkich minach, lub przy wciśnięciu wszystkich pól z wyłączeniem min.

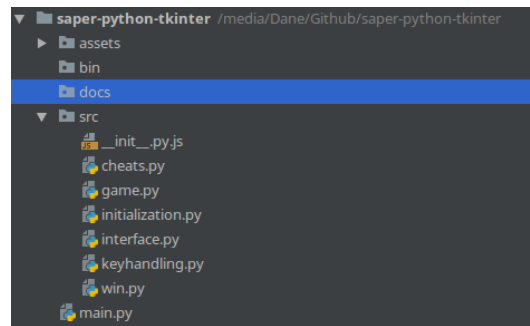
Interfejs:



Struktura plików:

- **assets** – folder z obrazkami
- **src** – folder zawierający kod programu
 - *interface.py* – interfejs utworzony za pomocą biblioteki *tkinter*
 - *game.py* – główna klasa gry, zawiera deklarację wszystkich zmiennych oraz metod klasy
 - *initialization.py* – metody generujące odpowiednie tabele oraz pola na ekranie
 - *keyhandling.py* – metody odpowiadające za obsługę przycisków
 - *cheats.py* – metody do obsługi kodów, wczytywanych z klawiatury

- *win.py* – metody do sprawdzania wygranej
- ***main.py*** – plik główny programu



Co udało się zrobić:

- wdrożenie wzorca projektowego Singleton
- wykorzystanie konstrukcji: lambda, list comprehensions, klasy, wyjątki
- podział projektu na moduły
- pomyślne przejście testów