Tallinna Tööstushariduskeskus

**Projecti „Wordle“ Pythoni keeles loomine**Praktiline töö

Koostaja: Valerii Ashurov

Juhendaja: Marina Oleinik

Tallinn: 2024

Sissejuhatus

Цель данного проекта была создать аналог подобия игры „Wordle“, для обеспечения комфорта игроку, дабы разнообразить выбор игрока, по его желанию он может сыграть в официальную игру, или же в игру созданную студентом, и если ему так же будет интересно найти некие изъяны в коде, возможно даже модифицировать или адаптировать. Дабы воссоздать данную игру, я обратился к библиотекам TKinter, что дало толчок и мотивацию сделать данную игру, ибо на данной библиотеке я еще не встречал чтобы кто-то писал данную игру, поэтому я решил воссоздать аналог именно на этой библиотеке, дабы добавить разнообразия.  
Что такое сам Wordle?

„Wordle“ – это игра, в которой игрок должен отгадать случайное английское слово, состоящее из 5-ти букв за 6 попыток. В случае правильного ответа – можно сыграть еще раз, где будет другое слово. Если буквы горят желтым – значит они есть в данном слове, но не на том месте. Если зеленым – значит эта буква находится на том же месте в том самом случайном слове, если буква серая – значит данной буквы нет в слове. В этом заключается суть игры.

Teooria

Этот код представляет собой реализацию игры "Wordle" с использованием Tkinter в Python.

В коде используется графический пользовательский интерфейс. Окно приложения содержит ряд кнопок для ввода букв и клавиатуру, а также меню для управления игрой.

Игровой процесс включает в себя следующие шаги:

Игрок вводит предполагаемые буквы в слове, нажимая на соответствующие кнопки на экране или используя клавиатуру.

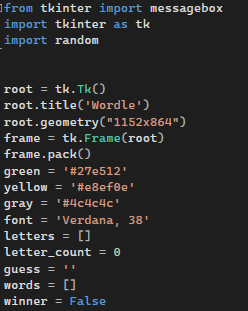
Каждая правильная буква, находящаяся на своем месте в слове, отображается зеленым цветом, а каждая правильная буква, не на своем месте, - желтым цветом. Неправильные буквы отображаются серым цветом.

Игрок продолжает вводить буквы до тех пор, пока не угадает слово полностью или не исчерпает все попытки.

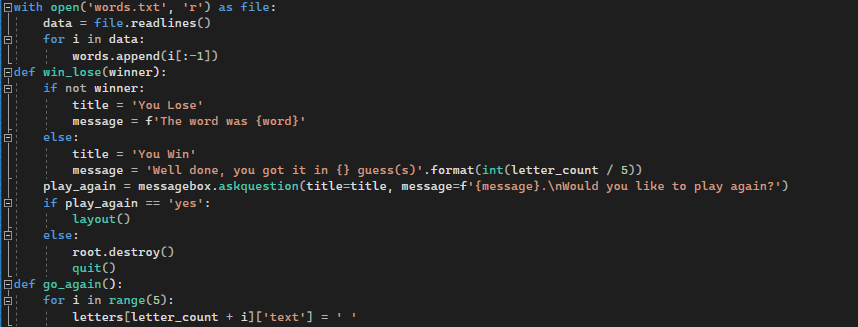
После завершения игры отображается сообщение о победе или поражении, а затем предлагается начать новую игру.

Этот код предоставляет базовую структуру для игры "Wordle", которую можно дополнить и настроить по своему усмотрению.

Praktiline osa



Это начало создания приложения "Wordle". Он использует библиотеку tkinter для создания графического интерфейса. После создания основного окна приложения и определения его размеров, код создает фрейм, в который будет встроен весь интерфейс. Определяются цвета и шрифт для элементов интерфейса, а также создаются переменные для хранения букв, догадок пользователя и слов для угадывания. Переменная winner используется для отслеживания того, выиграл ли пользователь игру или нет.

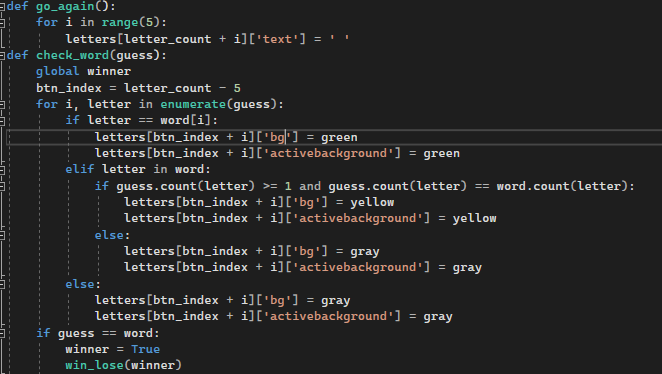


Этот участок кода отвечает за обработку события окончания игры - пользователь выиграл или проиграл.

Первые строки открывают файл words.txt для чтения, считывают все строки и сохраняют их в список words. Файл words.txt вероятно содержит список слов, которые будут использоваться в игре.

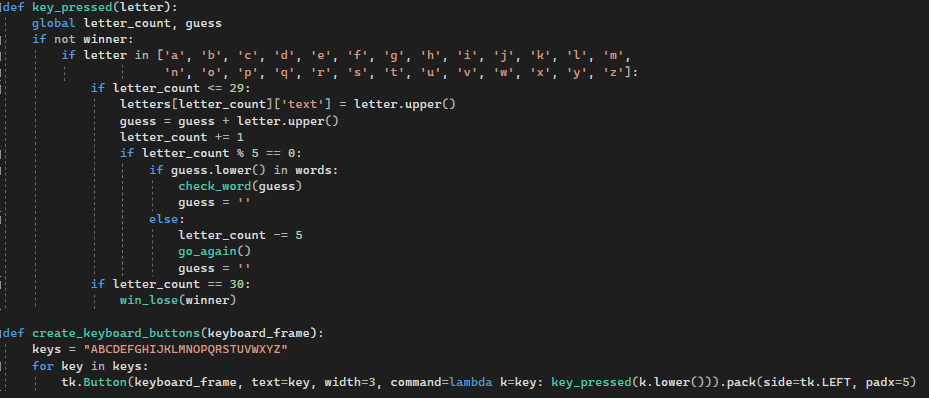
Функция win\_lose(winner) определена для определения результата игры и вывода соответствующего сообщения пользователю. Если winner равно False, что означает, что пользователь проиграл, программа формирует сообщение о поражении и показывает загаданное слово. Если winner равно True, то есть пользователь выиграл, программа сообщает о победе и показывает количество попыток, за которые было угадано слово. Затем появляется диалоговое окно, спрашивающее пользователя, хочет ли он сыграть еще раз.

Если пользователь хочет сыграть снова, вызывается функция layout(), которая, вероятно, перезапускает игру с новым загаданным словом. Если пользователь не хочет играть снова, основное окно приложения закрывается, завершая программу.

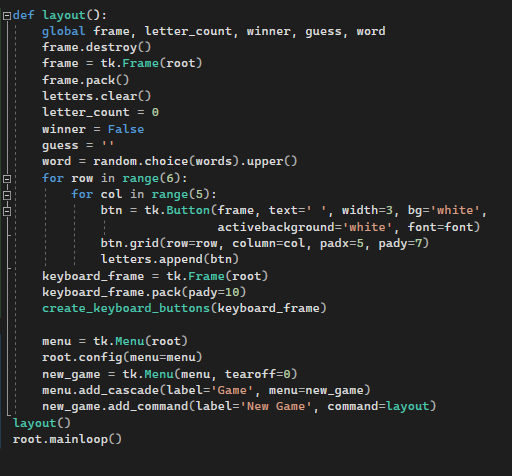


Функция go\_again() используется для очистки поля, где пользователь вводит свои догадки. В for она проходит по последним пяти кнопкам и устанавливает текст в пустую строку

Функция check\_word(guess) проверяет догадку пользователя. Она получает строку guess, содержащую догадку пользователя, и сравнивает ее с загаданным словом word. В переменной btn\_index хранится индекс первой кнопки, с которой начинается попытка пользователя, затем программа проходит по каждой букве в догадке пользователя и проверяет ее соответствие с буквой в слове. Если буква угадана правильно и стоит на правильной позиции, фон кнопки становится зеленым (green). Если буква есть в слове, но не на правильной позиции, фон кнопки становится желтым (yellow). Если буква не встречается в слове, фон кнопки становится серым (gray). Если догадка пользователя совпадает с загаданным словом, переменная winner устанавливается в True, и вызывается функция win\_lose(winner), чтобы сообщить пользователю о победе.



Функция key\_pressed(letter) отслеживает нажатия клавиш на клавиатуре пользователя. Если игра не завершена и нажата буква английского алфавита, она добавляет букву к текущей попытке. Если введено пять букв, программа проверяет, является ли это слово допустимым, и вызывает соответствующие функции. Функция create\_keyboard\_buttons(keyboard\_frame) создает кнопки клавиатуры для каждой буквы английского алфавита. Каждая кнопка при нажатии вызывает функцию key\_pressed(letter) с соответствующей буквой в качестве аргумента.



Функция layout() обновляет интерфейс игры и начинает новую игру: уничтожается текущий фрейм, создается новый, очищаются переменные и выбирается новое слово для угадывания. Создаются кнопки для ввода букв и клавиатурные кнопки. Создается меню для начала новой игры. вызов функции layout() в конце программы гарантирует, что игра начнется при запуске программы.