Звіт по грі-вікторині “Quiz on history of Ukraine”.

Автор: Бронецький Володимир

1. **Опис гри**

Цей проєкт є створений у вигляді вікторини. За його допомогою можна перевірити свій рівень знань з Історії України.

Гравець почавши вікторину, повинен пройти 3 рівні складності тестів, після чого виведеться кількість балів, які він набрав за цю вікторину. Деякі рівні складності потрібно перепройти, якщо гравець не набрав 60% балів, проте якщо на певній кількості проходжень він все-таки не набрав цю кількість балів, тоді зараховується останній результат.

Кожен рівень тестів побудований та оцінюються за іншою специфікою.

Додаткові правила: (в основному, вони розписані в коді)

* Потрібно вводити ті варіанти відповідей, які задані у прикладах. Інакше, програма попросить ввести інше значення, яке відповідає критеріям.
* Якщо гравець не набрав необхідну кількість балів за певний рівень, тоді необхідно цей рівень перепройти (відносно різних рівнів, буде різні кількість спроб)

1. **Запуск та пояснення гри на прикладах**

Зображення, що містить текст

Автоматично згенерований опис

При запуску гри вводиться ім’я гравця, за яким програма зможе до нього звертатися.

Зображення, що містить текст

Автоматично згенерований опис

Програма питає гравця про готовність.

(Вводити потрібно те, що подано прикладом у душках)

Після починається вікторина.

Зображення, що містить текст

Автоматично згенерований опис

Гравець повинен дати відповіді на питання першого рівня.

Програма виведе на екран питання, після гравець повинен дати відповідь у вигляді ‘Yes’ або ‘No’.

Якщо він відповість на 60%, тоді перейде до наступного рівня. Якщо ж ні, тоді програма попросить пройти цей рівень вдруге:

Зображення, що містить текст

Автоматично згенерований опис

Якщо ж, гравець завалить вдруге вікторину, тоді все одно перейде до наступного рівня. При цьому збережуться відповіді з останньої спроби.

Зображення, що містить текст

Автоматично згенерований опис

Після гравець потрапляє на другий рівень, який є складнішим ніж першим. Тут гравцю потрібно ввести ‘a’ / ‘b’ / ‘c’, тобто вибрати одну з трьох відповідей – відповідь на задане питання.

В аналогії з першим завданням, заваливши вікторину на 2 рівні, програма попросить гравця пройти цей рівень вдруге, після зарахує цю відповідь.

Зображення, що містить текст

Автоматично згенерований опис

Тоді ми переходимо до третього рівня, - найважчого і найважливішого. Якщо гравець зробить помилку у цьому завданні, тоді його бал анулюється!

Якщо ж ні, тоді виведеться приємне повідомлення:

Зображення, що містить текст

Автоматично згенерований опис

Після цього гравця чекають результати:

Зображення, що містить текст

Автоматично згенерований опис

1. **Процес роботи: етапи розробки, які були виконані**

Робота була поділена на 10 етапів:

* Створення ідеї, обдумування основних аспектів.
* Занотовування основних ідей, елементів, що є базою для вікторини.
* Занотовування деталей, обмежень, яких потрібно дотриматися, продумування чітких ідей, розподіл дій на функції.
* Створювання класу гравця та створення основних функцій з основними діями (ще без створювання коду, просто назва функції та pass).
* Написання функції першого рівня складності, та реалізація її виклику у функції \_\_main\_\_, та тестування його на справність.
* Створення другого рівня складності, реалізація його виклику та перевірка на справність.
* Створення третього рівня складності, реалізація його виклику та перевірка на справність.
* Повна реалізація основної логіки функції \_\_main\_\_.
* Загальне оформлення для гравця.
* Тестування вікторини.

1. **Опис структури**

* Функція que\_level\_1 – перший рівень складності.

Потрібно відповісти, правдивим чи хибним є речення.

5 завдань по 3 бали.

* Функція que\_level\_2 – другий рівень складності.

Потрібно вибрати одну з трьох відповідей.

8 завдань по 7 балів.

* Функція que\_level\_3 – третій рівень складності.

Потрібно відповісти на питання.

1 завдання, за яке додають 30 балів, або ж анульовують всі попередні.

* Модуль \_\_name\_\_ – реалізовує виклики функцій трьох рівнів складності, та виводить зауваження, формальні питання та результат.