

משחק מציאת המטמון

כתוב תוכנית פייטון למשחק מציאת המטמון. שלב ראשון- יצר קובץ חדש) או מחק את הקובץ בעת איתחולו) ובתוכו רצף הספרות מ- 0 ועד 9. כל ספרה תופיע מספר אקראי של פעמים [1-20] פעמים. אחרי ספרת ה- 9 האחרונה כתוב את המילה . TREASUREלאחר מכן , שוב כתוב את הספרות בסדר יורד כלומר, מ-9 ועד 0. כל ספרה תופיע מספר אקראי של פעמים [1-20] פעמים. לדוגמא

[illegible]

שלב שני - פתח את הקובץ לקריאה בלבד ותן למשתמש לזוז קדימה או אחורה כרצונו. המשתמש בעצם יזיז את הסמן עד אשר יפגע באחד מאותיות ה . TREASURE- בכל פעם הדפס למשתמש את התו "שנחת" עליו . אחרי שמצא את האוצר הדפס כמה תורים זה לקח לדוגמא

Where you want to move? [1- forward 2-backwards]

1

How many characters?

30 You hit "1"

... again ... until hit one of the “TREASURE” letters...

אתגר: נהל טבלה של 10 התוצאות הטובות ביותר (בקובץ). בסוף כל משחק- בדוק אם השחקן הצליח לפגוע במספר ניחושים הנמוך מהדירוג ה- 10 בטבלה. אם כן, קלוט את שמו והכנס את תוצאתו לקובץ במקום המתאים (כל שורה בקובץ תכיל תוצאה ושם של שחקן). (כמובן שבפעם הראשונה מכיוון שהקובץ יהיה ריק, כל תוצאה תוכנס לקובץ וכו')

כל תוצאה תוכנס לקובץ וכו')