

NOVEMBER 3 – 21, 2019



المبادرة السعودية للمطورين  
تعلم .. فكر .. حاول .. أبداع

المبادرة السعودية للمطورين

مسار Python

مشرفي المسار:

عبدالله عوده – انتصار النصار – رؤى كردي – ليلى المصعبي



## ملاحظات قبل بدء المشروع النهائي:

- على المتدربين **عند الانتهاء من المشروع** نشر الجزئية التي تم كتابتها من تحدي النص البرمجي في الـ **Github** تحت **Topic** بعنوان **saudidev.org** كما تم توضيحه في دروس الـ **Github** سابقاً

- على المتدربين نشر مقدار التقدم وصورة لما تم تعلمه وتطبيقه على **Twitter** تحت الهاشتاقات التالية:

**#المبادرة\_السعودية\_للمطورين**  
**\_100#يوم\_برمجة**  
**#100DaysOfCode**

تمنياتنا لك بالتوفيق  
المبادرة السعودية للمطورين

# برمجة لعبة Tic Tac Toe (x, o)

## مجال المشروع

- الألعاب.
- الذكاء الاصطناعي.

## أهداف المشروع

- نبذة عن برمجة الألعاب.
- تصميم الواجهات الرسومية.

## فكرة المشروع

- برمجة لعبة الـ x و o للعب مع لاعب آخر أو مع الحاسب الآلي و تصميم واجهة مستخدم (GUI) تناسب اللعبة.

## متطلبات المشروع

1. برمجة لعبة x, o و عليك اختيار أحد هذين المسارين:  
**المسار الأول:** المستخدم يلعب مع لاعب آخر (هذا هو الجزء الأساسي من المشروع).  
**المسار الثاني:** المستخدم في هذا المسار يكون له خيارين في اللعب إما اللعب مع لاعب آخر أو اللعب مع الحاسب الآلي (مجال الذكاء الاصطناعي هنا جزء إضافي/اختياري).
2. إظهار رسالة للمستخدم بنتيجة اللعبة، في حال الفوز أو الخسارة.
3. بعد إظهار النتيجة يتم سؤال المستخدم هل يريد اللعب مرة أخرى أم الخروج من اللعبة.
4. مصفوفة اللعبة تكون 3x3.

## الأدوات وطريقة التنزيل

### تحميل مكتبة pygame

#### Mac

[How to Install Pygame on Mac OSX](#)

#### Windows

[How to Install Pygame \(Windows\)](#)

[How To: Install Pygame for Python](#)

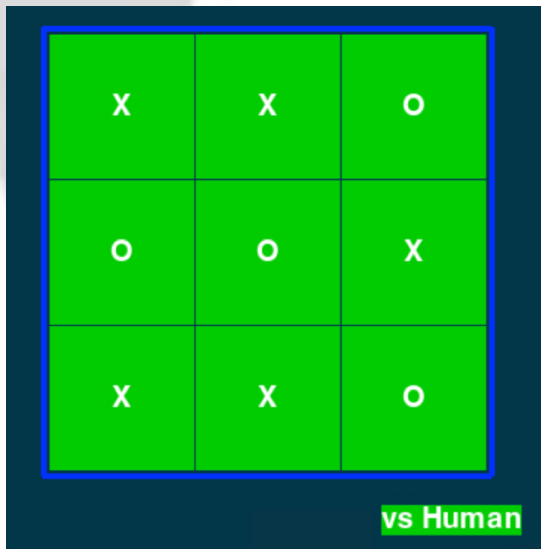
### تحميل مكتبة tkinter ومكتبة \_tkinter

[Python GUI - 40 الواجهات الرسومية بالبايثون](#)

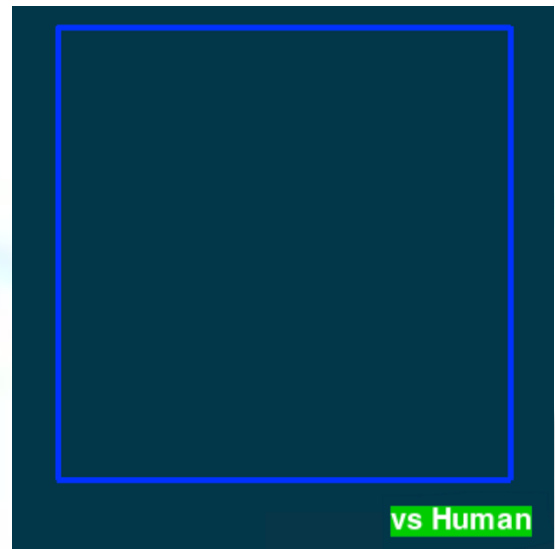
## صور من النتيجة النهائية المتوقعة

المسار الأول: المستخدم يلعب مع لاعب آخر - لاعب مع لاعب.

أثناء وبعد اللعب

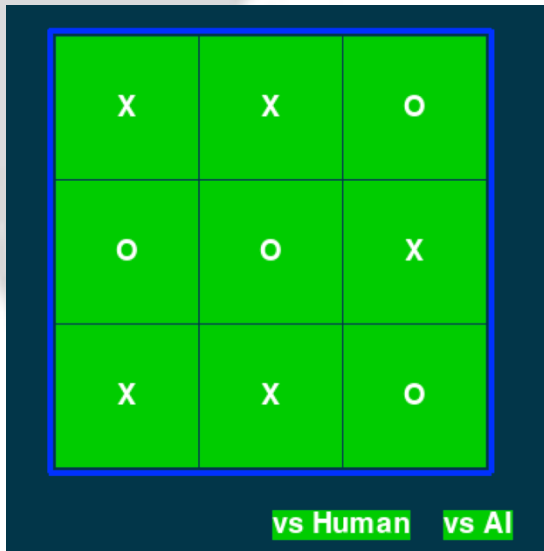


قبل البدء باللعب

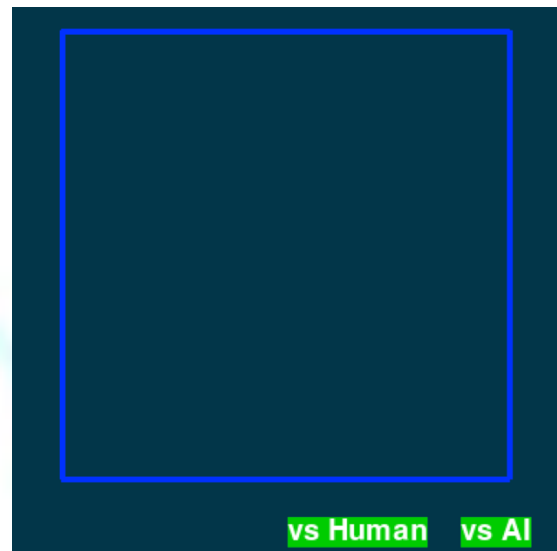


المسار الثاني: لاعب مع لاعب و لاعب مع كمبيوتر

أثناء وبعد اللعب



قبل البدء باللعب



## مراجع مفيدة للمشروع

### Pygame community

<https://www.pygame.org/wiki/Contribute>

### الواجهات الرسومية في البايثون GUI

[Python GUI - 40 الواجهات الرسومية بالبايثون](#)



## طريقة التسليم

سيتم تزويدك برابط عند اقتراب موعد التسليم يرجى إرفاق المتطلبات المذكورة فيه.

## ملاحظات -مهم-

- المكتبات التي تم ذكرها سابقاً لتحميلها وتنزيلها ليست إلزامية ذكرنا لهذه المكتبات لا يعني أنك مُلزم بتحميل كل منهم والتطبيق عليهم، المجال مفتوح.
- قبل الرجوع للمشرفين نتمنى أن تقوم بالإطلاع على المصادر التي تم ذكرها فهي مفيدة جداً وتعليمية.
- يُرجى عدم نسخ السطور البرمجية كاملة وضعنا لك هذه الروابط كي تفيدك في بعض العقبات التي تواجهك.
- قم بعمل توضيح للسطور البرمجية بتعليقات باللغة العربية أو الإنجليزية سيساعدنا كثيراً، نرجو ألا تغفل عن هذه النقطة.

## التحدي الإضافي

- ❖ كما ذكرنا سابقاً أن فكرة المشروع تناسب مجال الذكاء الاصطناعي ومجال الألعاب. إن أردت أن تخوض التحدي الإضافي في مجال الذكاء الاصطناعي قم ببرمجة اللعبة ليلعب المستخدم مع الحاسب الآلي.  
(مجال الذكاء الاصطناعي في هذا المشروع هو اختياري وليس إلزامي).

بالتوفيق