

Ομαδική Εργασία- Δημιουργία ενός παιχνιδιού με προγραμματισμό σε Python

1. Παιχνίδι «Μάντεψε τη ζαριά»

- Σε κάθε γύρο του παιχνιδιού, ο υπολογιστής «ρίχνει» το ζάρι και ο παίκτης προσπαθεί να μαντέψει τι έφερε η ζαριά.
- Ο υπολογιστής χρησιμοποιεί την βιβλιοθήκη random για την τυχαία επιλογή αριθμού.
- Ο παίκτης μπορεί να κάνει μόνο τρεις προσπάθειες ώστε να μαντέψει σωστά. Οπότε μπορεί να επαναλάβει την προσπάθεια μαντέματος μόνο τρεις φορές σε κάθε γύρο παιχνιδιού.
- Αν ο αριθμός που μάντεψε ο παίκτης είναι ίσος με τον αριθμό που έφερε το ζάρι του υπολογιστή, εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα επιτυχίας στην οθόνη και ο γύρος σταματά.
- Σε περίπτωση που δεν βρει σε καμία από τις τρεις προσπάθειες τη ζαριά, βγαίνει μήνυμα λάθους και ξεκινάει καινούργιος γύρος.
- Οι γύροι του παιχνιδιού είναι άπειροι δηλαδή το παιχνίδι δεν σταματάει ποτέ. Όταν μαντέψει ο παίκτης σωστά ή όταν εξαντλήσει όλες τις προσπάθειες του, χωρίς να μαντέψει σωστά, ξεκινάει καινούργιος γύρος με καινούργια ζαριά του υπολογιστή.

2. Παιχνίδι «Quiz γνώσεων»

- Ο υπολογιστής θέτει στον παίκτη 5 ερωτήσεις. Η κάθε ερώτηση έχει δύο πιθανές απαντήσεις. Η μια είναι μόνο η σωστή.
- Ο παίκτης απαντά την κάθε ερώτηση ξεχωριστά. Ο παίκτης καλείται να επιλέξει και να εισάγει την απάντηση που νομίζει πως είναι σωστή.
- Σε περίπτωση που ο παίκτης απαντάει σωστά, κερδίζει τρεις πόντους.
- Σε περίπτωση που απαντά σωστά βγαίνει μήνυμα επιβράβευσης καθώς και μήνυμα που ενημερώνει τον παίκτη για τους πόντους που κέρδισε. Επίσης σε περίπτωση λάθος απάντησης βγαίνει ανάλογο μήνυμα.
- Μετά την ολοκλήρωση του quiz να εμφανίζονται οι συνολικοί πόντοι του παίκτη.