

\*\*\*\*\*

# Igra 4

\*\*\*\*\*

## IGRA KALADONT:

- OPIS IGRE:

- Program kreće od random reči iz liste ["marama", "ordinacija", "ikona", "zamak", "truba"]
- Reč se ispisuje na ekranu i čeka se ulaz korisnika
- Ulaz korisnika treba da bude jedna reč, čija prva dva karaktera jesu zadnja dva slova početne reči.
- Ako je unos dobar, igra se nastavlja porukom: **Rec je prihvacena, upisi novu rec.**
- Ako je reč loša, igra se završava.
- Ako su data dva slova već bila u igri, igra se završava.
- Za svaku dobru reč korisnik dobija 1 poen.
- Na kraju igre se ispiše koliko je korisnik imao poena.

- TEST PRIMERI:

- TEST1

```
*****
* Dobrodošli u igru KALADONT! *
*****

Pocetna rec je: ordinacija
Upisi novu rec:
jama
Rec je prihvacena.
Upisi novu rec:
marmelada
Rec je prihvacena.
Upisi novu rec:
datum
Rec je prihvacena.
Upisi novu rec:
umnjak
Rec je prihvacena.
Upisi novu rec:
akvarijum
Kraj igre - ponovljeno je "um".
Broj poena: 4
```

- TEST2

```
*****
* Dobrodošli u igru KALADONT! *
*****

Pocetna rec je: ikona
Upisi novu rec:
```

### nadzor

Rec je prihvacena.

Upisi novu rec:

### obrva

Kraj igre - neispravan pocetak reci.

Broj poena: 1

## DISKUSIJA REŠENJA:

- Neophodne strukture podataka
  - Lista za startne reči
  - Integer za brojanje poena
  - Lista za čuvanje dvokarakternih stringova u svakoj iteraciji
- Funkcije koje nam trebaju
  - Korisničke
    - Ispis naslova
    - Ispis pobede
  - Ugrađene
    - print() i input()
    - randint()
- Naredbe koje nam trebaju
  - Ponavljanje - while za realizaciju poteza unutar jedne partije
  - Grananje za identifikaciju sva tri slučaja
    - Izgubili smo jer smo promašili dva slova kojima treba da počne nova reč
    - Izgubili smo jer smo ponovili dva slova koja smo već ranije imali
    - Dobili smo poen jer smo dobro uneli narednu reč u igri
- Dodatne funkcionalnosti u igri
  - Više partija tokom jednog pokretanja programa
  - Čuvanje najboljih rezultata može da bude u fajlu kao u bazi podataka
  - Lista reči iz koje se izvlači početna reč, može da bude u zasebnom fajlu kao bazi podataka
  - Ne bi trebalo dopustiti da se ista reč desi u jednom pokretanju igre, u više partija
  - Čuvati max tri scora i ispisivati ih

## RAZVIJANJE REŠENJA

```
# setup igre
```

```
# pomocne funkcije
```

```
# glavni deo programa
```

```
# 1. Pocetni podaci
```

```
# 2. Logika igre
```

```
# dodavanje pomocnih funkcija
```

```
import random
```

```
def ispisPocetka():
```

```
    ispisNaslova()
```

```

    ispisTajneReci()

def ispisNaslova():
    print("*****")
    print("* Dobrodošli u igru KALADONT! *")
    print("*****")

def ispisTajneReci():
    print("Pocetna rec je:", startRec)
    print("*****")

# glavni deo programa

# 1. Pocetni podaci
reci = ["marama", "ordinacija", "ikona", "zamak", "truba"]
rBroj = random.randint(0, len(reci)-1)
startRec = reci[rBroj]
poeni = 0
krajIgre = False
sufiksi = []
sledeca = ""

# 2. Logika igre
while sledeca != "Ne":
    ispisPocetka()
    while krajIgre == False:
        print("Upisi novu rec:")
        unos = input()
        if unos[0:2] in sufiksi:
            print("Kraj igre - ponovljeno je", unos[0:2])
            krajIgre = True
        else:
            sufiksi.append(unos[0:2])
            if startRec[-2:] == unos[0:2]:
                print("Rec je prihvacena")
                startRec = unos
                poeni += 1
            else:
                print("Kraj igre - neispravan pocetak reci.")
                krajIgre = True
    print("Broj poena:", poeni)

```

## VERZIJA KOJA RADI

```
import random
print("*****")
print("*          KALADONT          *")
print("*****")
reci = ["ordinacija", "drvo", "grožđe", "gumica"]
indeks = random.randint(0, len(reci)-1)
pocetnaRec = reci[indeks]
print("Pocetna rec je: ", pocetnaRec)
sufiksi = [pocetnaRec[0:2]]
krajIgre = 0
while krajIgre == 0:
    print("Upisi novu rec:")
    igracRec = input()
    if igracRec[0:2] == pocetnaRec[-2:] :
        if igracRec[0:2] in sufiksi:
            print("Rec nije prihvacena. Ta podrec je vec bila u igri.")
            krajIgre = 1
        else:0
            print("Rec je prihvacena.")
            sufiksi.append(igracRec[0:2])
            pocetnaRec = igracRec
    else:
        print("Rec nije prihvacena.")
        krajIgre = 1
print(sufiksi)
```