

IGRA HANGMAN (VISLICE)

Maturitetna seminarska naloga OSNUTEK

Opredelitev problema

Igro vislice poznam že od otroštva, ko smo se s prijatelji v šoli pogosto zabavali z ugibanjem skritih besed. Ker pa se pogosto zgodi, da pri sebi nimam lista papirja ali pa se črke hitro pomešajo, sem se odločil, da igro naredim kot program, ki omogoča igranje vislic na računalniku.

Cilj naloge

Cilj je ustvariti program, ki bo naključno izbral besedo iz vnaprej sestavljenega seznama, omogočal vnašanje črk s strani igralca, prikazal pravilno uganjene črke v besedi, izpisal napačne črke in z njimi povezan postopni izris obešenca. Program bo tudi preprečil ponovno uporabo že poskušene črke.

Okvirna metodologija

Reševanja problema se bom lotil postopno. Najprej bom načrtoval potek igre in določil pravila igranja. Nato bom v programskem jeziku Python izdelal program, ga sproti testiral in po potrebi izboljševal. Pri tem bom uporabil osnovne programske strukture. Na koncu bom program še grafično uredil, da bo igra bolj pregledna in zanimiva za uporabo.

Ključne besede

Python, vislice, naključna izbira, programiranje

Predvidena študijska literatura

Refsnes, Jan Egil: Python Tutorial (online). [Uporabljeno 20. 12. 2025] Dostopno na <https://www.w3schools.com/python/default.asp>

Amos, David: Real Python (online). [Uporabljeno 20. 12. 2025] Dostopno na <https://realpython.com>

ChatGPT (online). [Uporabljeno 20. 12. 2025] Dostopno na <https://chatgpt.com/>

Anželj, G.; idr.: Informatika 1 (online). [Uporabljeno 20. 12. 2025] Dostopno na <https://lusy.fri.uni-lj.si/ucbenik/book/index.html>

Chen, Steve: Youtube (online). [Uporabljeno 20. 12. 2025] Dostopno na <https://www.youtube.com/>

Hangman (online). [Uporabljeno 20. 12. 2025] Dostopno na <https://hangmanwordgame.com/?fca=1&success=0#/>

Jon Demšar Potza