

PROGRAMIRANJE V PYTHONU

Maturitetna seminarska naloga OSNUTEK

Opredelitev problema

Igro vislice poznam že od otroštva, ko smo se s prijatelji 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

Ustvariti program, ki bo naključno izbral besedo iz vnaprej sestavljenega seznama, omogočal vnašanje črk s strani igralca, prikaz pravilno uganjenih črk v besedi, izpis napačnih črk in z njimi povezan postopni izris obešenca. Program bo tudi preprečil ponovno uporabe že poskušene črke.

Okvirna metodologija

Program bom napisal v programskem jeziku Python. Uporabil bom osnovne programske strukture (nizi, sezname, zanke, pogojni stavki), za grafični prikaz pa vmesnik Tkinter, ki omogoča izdelavo grafičnega uporabniškega vmesnika (GUI).

Ključne besede

Python, vislice, Tkinter, GUI, naključna izbira

Predvidena študijska literatura

Refsnes, Jan Egil: Python Tutorial (online). [Uporabljeno 8. 12. 2025] Dostopno na <https://www.w3schools.com/python/default.asp>

Amos, David: Python GUI Programming: Your Tkinter (online). [Uporabljeno 8. 12. 2025] Dostopno na <https://realpython.com/python-gui-tkinter/>

Amos, David: Real Python (online). [Uporabljeno 8. 12. 2025] Dostopno na <https://realpython.com>

Musk, Elon: ChatGPT (online). [Uporabljeno 8. 12. 2025] Dostopno na <https://chatgpt.com/>

Sandep, Jain: Phthon Tkinter Tutorial (online). [Uporabljeno 8. 12. 2025] Dostopno na <https://www.geeksforgeeks.org/python/python-tkinter-tutorial/>

Hangman (online). [Uporabljeno 8. 12. 2025] Dostopno na <https://hangmanwordgame.com/?fca=1&success=0#/>

Jon Demšar Potza