

Kurs: Programiranje igara sa programskim jezikom Pajton

015 čas: Pajton 007 radionica

Teme: objekti, klase, metode, atributi, instancijacija

Zadaci:

1. Poboljšati igru Ljubimac dopuštajući korisniku da odredi koliko hrane daje ljubimcu i koliko dugo se igra sa ljubimcem. Neka te vrednosti utiču kako brzo će padati nivo gladi i dosade kod ljubimca.
2. Napisati program koji simulira televiziju kreiranjem televizije kao objekta. Korisnik bi trebalo da unese broj kanala i povećava ili smanjuje nivo jačine tona. Neka broj kanala i nivo jačine tona ostanu unutar dozvoljenih opsega vrednosti.
3. Kreirati "zadnja vrata" u Ljubimac programu koji pokazuje tačne vrednosti atributa objekta. Ostvariti ovo štampanjem objekta kada se unese tajna selekcija, koja nije izlistana u meniju, kao korisnikov izbor (dodati poseban metod `__str__()` u klasu Ljubimac).
4. Kreirati igru Farma_Ljubimaca pomoći instancijacije nekoliko Ljubimac objekata i vodeći evidenciju o njima pomoću liste. Imitirati Ljubimac program, ali umesto traženja da korisnik vodi računa o jednom ljubimcu, tražiti od korisnika da vodi računa o celoj farmi. Svaki izbor u meniju treba da omogući korisniku da izvede neku akciju sa svim ljubimcima (nahraniti, igrati se ili slušati sve ljubimce). Da bi igra bila interesantnija, dati svakom ljubimcu slučajno izabrane nivoe gladi i dosade na početku igre.