

Проект 4

Запустіть програму

Щоб почати роботу з Python, відкрийте редактор коду та створіть новий файл для вашої програми.

Перевірте пароль

Придумайте пароль, завдяки якому у ваш світ зможе увійти лише той користувач, який його знає.

Створіть вікно

Створіть нове ігрове вікно. Оберіть звук і зображення, які використовуватимуться як фон вашого світу. Назвіть свій світ і додайте його у верхній частині вікна як заголовок. Буде гарно, якщо фонове зображення буде простим, щоб на ньому можна було відобразити більше об'єктів.

Малюйте фігури

Запитайте користувача вашої програми, який його / її улюблений колір. Використовуйте цю відповідь для створення кольорових геометричних фігур на ваш вибір.

Відобразіть випадкові фігури

Попросіть користувача вгадати назву цих геометричних фігур. Якщо користувач відповів правильно, на екрані з'являться випадкові бульбашки. Покажіть текст, який інформує користувача про те, що він відповів правильно.

Запустіть програмний код

Останній крок – це запуск програмного коду на Python.

Не забудьте перевірити код на наявність помилок.

