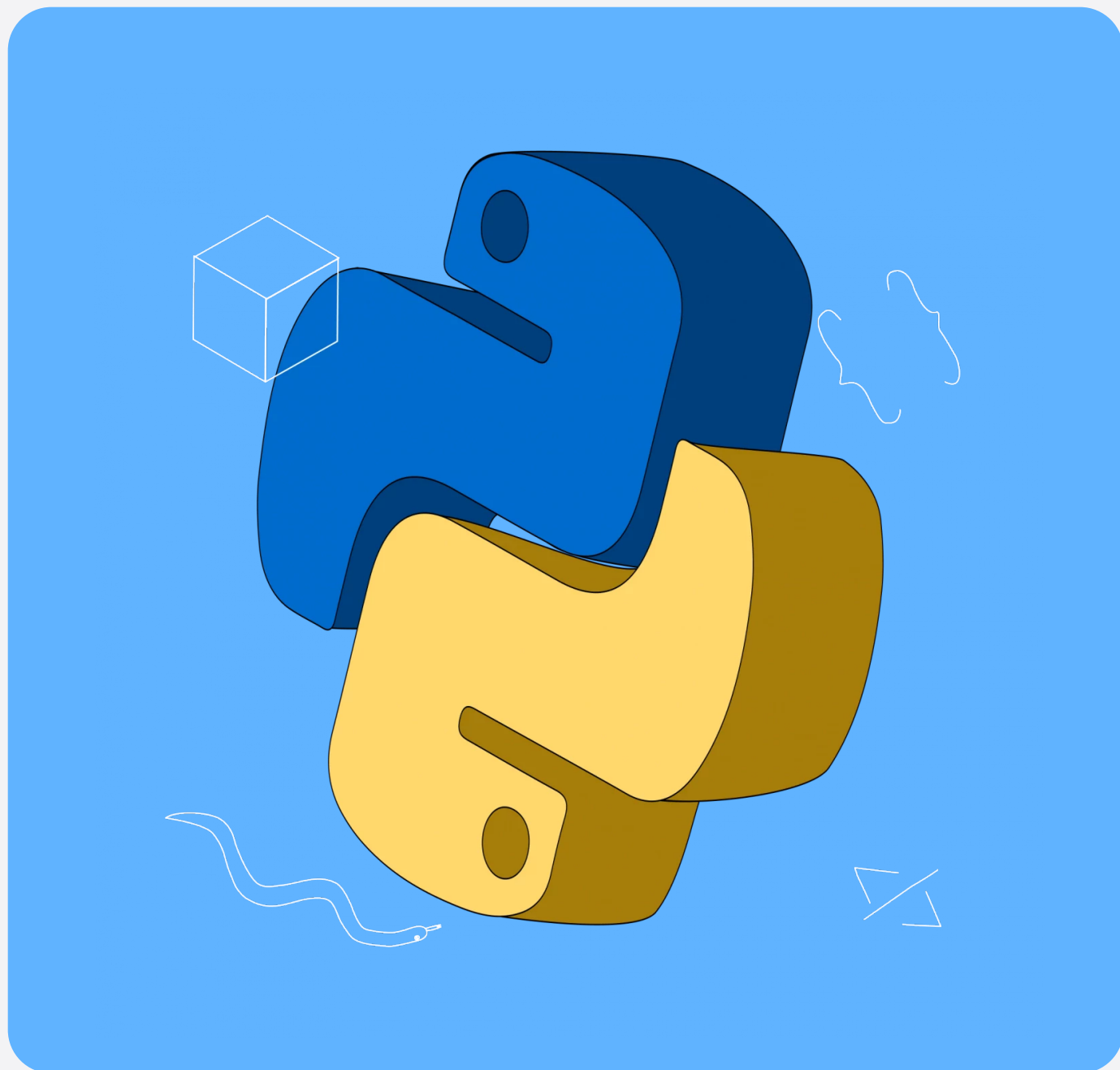




Гайд

Пишем игру-викторину на Python

Из этого руководства вы узнаете, как создать консольное приложение на Python всего за несколько минут. Сначала вы скопируете исходный код и запустите готовую программу, а затем шаг за шагом разберёте, за что отвечает каждая строчка кода. Вы убедитесь, что Python — это совсем не сложно. Сможете поэкспериментировать с проектом из руководства и создать свою версию викторины.

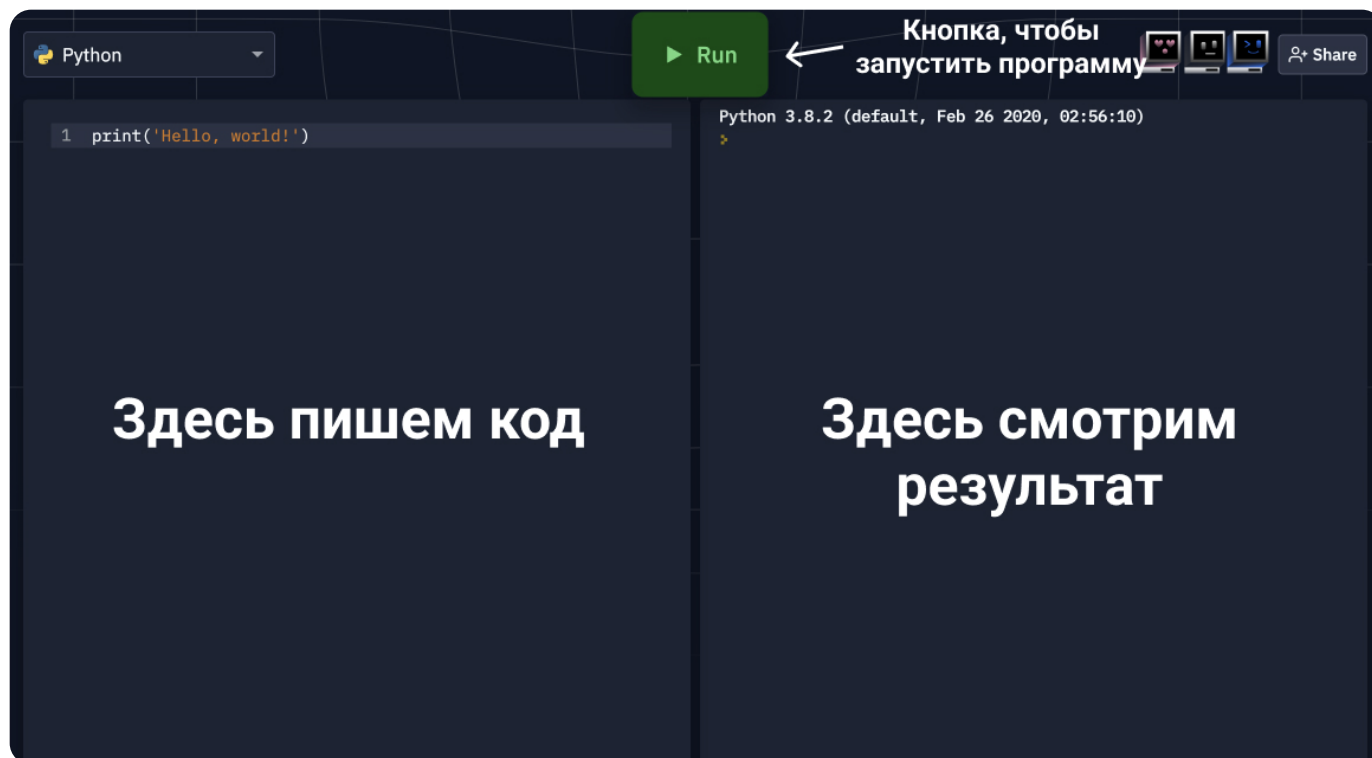
Готовы начать? Тогда поехали

1

Перейдите на сайт <https://replit.com/languages/python3> — это онлайн-редактор, в котором вы будете создавать викторину.

2

Вы увидите два окна — в левом будете писать исходный код на Python, в правом — смотреть результат.



3

Скопируйте код из [документа по ссылке](#) и вставьте в левое окно. Пока он похож на непонятный набор букв, но не переживайте — сейчас мы разберём, что там написано.

4

Нажмите кнопку **Run** — в правом окне запустится викторина, которую мы только что написали. Можно отвечать на вопросы и зарабатывать баллы.

Разбираем код

Любая программа — это набор инструкций для компьютера. Её можно сравнить с рецептом — сперва взять миску, затем налить молока и так далее. Сейчас мы разберём каждый пункт этой инструкции и поймём, как работает наша программа.

1

Создадим две переменные. Это области в памяти компьютера, в которых будет храниться информация о количестве баллов за тест — **score** и общем количестве вопросов — **total_questions**.

```
score = 0
```

```
total_questions = 3
```

2

Выведем приветствие. Чтобы это сделать, передадим функции **print** текст **Добро пожаловать на Python викторину**. Функция — это кусочек кода, который выполняет определённую задачу. В нашем случае **print** выводит текст на экран.

```
print('Добро пожаловать на Python викторину')
```

Обратите внимание: Текст зажат в кавычках — так Python понимает, что перед ним строка, а не часть программного кода. Кавычки могут быть двойные " или одинарные '.

3

Функция **input** поможет нам спросить, готов ли пользователь играть в викторину и сохранит ответ в переменную **answer**.

```
answer = input('Вы готовы сыграть в викторину ? (да/нет): ')
```

4

Проверим, какой ответ дал пользователь. Для этого пропишем условие с помощью конструкции **if**. Код ниже можно перевести на русский язык так: если пользователь ответил «да», выполнить инструкцию после двоеточия.

```
if answer.lower() == 'да':
```

5

Задаём первый вопрос викторины с помощью знакомой нам функции **input**. Ответ на него записываем в переменную **answer**.

```
·answer = input('Вопрос 1: Вы хотите научиться программировать?')
```

Обратите внимание: Код внутри условия **if** отбит двумя пробелами. Это важно, потому что Python зависит от отступов — без них программа работала бы некорректно.

6

Продолжаем соблюдать отступы и прописываем новое условие. Если пользователь ответил «да» на первый вопрос, увеличиваем переменную **score** на 1, чтобы начислить ему балл. Иначе просто выводим сообщение.

```
·if answer.lower()=='да':  
····score += 1  
····print('Правильно')  
·else:  
····print('Неверный ответ ')
```

score += 1 означает, что мы хотим взять текущее значение переменной **score**, прибавить к нему единицу и перезаписать переменную **score**. Эту конструкцию можно записать и в более длинном виде: **score = score + 1**.

Мы уже знаем, как задать один вопрос, поэтому можем дополнить программу ещё двумя. Пропишем, соблюдая отступы:

```

··answer = input('Вопрос 2: Какой язык программирования вы бы хотели
учить? ')

··if answer.lower() == 'python':

····score += 1

····print('Правильно')

··else:

····print('Неверный ответ ')

··answer=input('Вопрос 3: Вы бы хотели изучать Python в Skillbox?')

··if answer.lower()=='да':

····score += 1

····print('Правильно')

··else:

····print('Неверный ответ ')

```

Теперь выведем сообщение для тех, кто отказался пройти викторину и покажем результат тем, кто прошёл тест. Для этого выходим из блока с условием — следующий код будем писать без отступов.

В сообщении внутри функции **print** мы помещаем переменную **score**. На её месте будет отображаться количество правильных ответов, которое мы подсчитывали. Переменную не помещаем в кавычки, потому что это часть программного кода.

```
print('Спасибо за участие в этой небольшой викторине!',score,'  
правильных ответа!')
```

9

В переменную **mark** сохраняем результат пользователя в процентах. Для этого число правильных ответов делим на общее количество вопросов и умножаем на 100.

```
mark = (score/total_questions)*100
```

Тут всё как в математике. Чтобы деление выполнилось первым, помещаем выражение в скобки.

10

Напоследок показываем результат в процентах пользователю и прощаемся.

```
print('Ваши баллы:',mark)  
  
print('До Встречи!')
```

Поздравляем, вы только что разобрались, как работает программа на Python! Теперь вы можете добавить свои вопросы или изменить количество баллов, которые пользователи получают за ответы. Не забывайте соблюдать отступы — и у вас точно получится интересный квест.

Хотите продолжить учить Python?

Записывайтесь на курс [Профессия Python-разработчик](#), и вы так же просто, шаг за шагом, научитесь создавать более сложные приложения. Напишите Telegram-бота, интернет-магазин и интерактивный задачник.