



## Каладонт – завршни пројекат 2. део

На прошлом часу си отпочео пројекат чији је циљ израда игре Каладонт. Подсетимо се шта према плану I фазе израде пројекта до сада урађено.

1. Дефинисање речника.
2. Дефинисање функције за проверу уклапања две дате речи.
3. Дефинисање функције која дату реч тражи у речнику.
4. Дефинисање функције која за ће служити рачунару да за задату реч у речнику пронађе ону која се са датом уклапа.

Да би ти било лакше да наставиш, подсети се савета из видеа



[Python – Игра каладонт](#)

На овом часу прелазимо на другу фазу.

## II фаза

У овој фази пишеш главни део програма у којем организујеш контролу тока целе игре, што подразумева следеће:

1. Позивом функције `random` се случајним избором добија индекс елемента из листе речи која представља речник. Реч са добијеним индексом ће бити реч којом рачунар започиње игру.
2. Од играча се тражи да унесе своју реч.
3. Позивају се функције за проверу постојања речи коју је играч дао и функције за проверу уклапања дате речи са речју коју је задао рачунар.
4. Уколико реч не постоји или се не уклапа исписује се порука о томе је да је рачунар победио и завршава се са игром.
5. Уколико реч постоји и уклапа се, позива се функција која у речнику тражи реч која се уклапа са речју коју је играч задао.
6. Уколико реч не постоји, играч се проглашава победником и програм завршава са радом.
7. Уколико реч постоји исписује се, па се затим цео поступак понавља од корака 2.



Темељно тестирај своју игру. Потруди се да речник учиниш што богатијим. Верујемо да ћеш добити пуно идеја како да унапредиш своју игру и учиниш је богатијом и забавнојом. Само напред! Уколико ти је потребна помоћ или су ти потребне идеје како поједине проблеме да решиш потражи их у [интерактивном уџбенику](#) и на странама [Петље](#).