

Python Kelime Tahmin Oyunu

ÖĞRETMEN KILAVUZU

Kategori	Python	Süre	2–3 ders saati
Seviye	Başlangıç	Hedef	Başlangıç seviye lise öğrencileri

Amaç

- Döngü koşulu, indeks ve durum güncellemeyi oyun akışında uygulamak.

Problem durumu

- Gizli kelime, doğru harfler açılarak ve hatalı denemeler sayılarak bulunmalıdır

Kazanımlar

- String üzerinde arama yapar.
- Liste durumunu günceller.
- Döngü bitiş koşulu kurar.

Hazırlık

- Python Kelime Tahmin Oyunu için örnek girdileri, güvenlik sınırlarını ve test ölçütlerini dersten önce kontrol etmek.

Araç / malzemeler

- Python 3
- Kod editörü
- Yaşa uygun kelime listesi

Uygulama

- Gizli kelimeyi belirle.
- Alt çizgi listesini oluştur.
- Harf al.
- Eşleşmeleri aç.
- Hak ve bitiş kontrolü ekle.

Test aşaması

- Doğru harf
- Yanlış harf
- Tekrarlanan harf
- Boş giriş

Olası hatalar ve çözümler

- İndeks güncellenmiyor: Girdiyi veya bağlantıyı tek tek doğrula; değişiklikten sonra aynı testi yeniden çalıştır.
- Türkçe karakter karşılaştırması: Girdiyi veya bağlantıyı tek tek doğrula; değişiklikten sonra aynı testi yeniden çalıştır.
- Boş giriş: Girdiyi veya bağlantıyı tek tek doğrula; değişiklikten sonra aynı testi yeniden çalıştır.

Güvenlik

- Kelime listesinde kişisel veya ayrımcı ifade kullanmayın.

Öğretmen yönergeleri

- Hazır çözümü vermeden önce öğrenciden tahminini ve denediği adımı açıklamasını isteyin.
- Sonucu yalnız çalışıyor/çalışmıyor olarak değil; test kanıtı ve açıklamayla değerlendirin.

Geliştirme önerileri

- Rastgele kelime
- İpucu
- Tekrar tahmin kontrolü

Kelime tahmin kodu

[:1] yalnız ilk karakteri alır; boş girdi ayrıca kontrol edilerek geliştirilebilir.

```
gizli = "algoritma"
tahmin = ["_"] * len(gizli)
hak = 6
while hak > 0 and "_" in tahmin:
    harf = input("Bir harf: ").lower()[ :1]
    if harf in gizli:
        for i, karakter in enumerate(gizli):
            if karakter == harf: tahmin[i] = harf
        else: hak -= 1
    print(" ".join(tahmin), "Hak:", hak)
```