

Kurs: Programiranje igara sa programskim jezikom Pajton
005 čas: Pajton 002 radionica
Teme: grananje, while petlja, logički operatori, planiranje programa

Zadaci:

1. Napisati program koji simulira srećni kolačić. Program treba da prikaže jednu od pet mogućih poruka o sreći, slučajno izabranih, svaki put kada se startuje.
2. Napisati program koji baca novčić 100 puta a zatim prikaže koliko puta je bačeni novčić pokazao na glavu i na pismo.
3. Modifikovati program Pogodi_broj.py tako da igrač ima ograničeni broj pogađanja broja. Ako igrač ne pogodi broj u određenom broju pogađanja, program prikazuje poruku.
4. Napisati pseudokod za program gde igrač i kompjuter zamenjuju mesta u igri pogađanja broja. Igrač bira slučajan broj između 1 i 100 a kompjuter ga pogađa. Pre početka, razmisli o procesu pogađanja nepoznatog broja. Na kraju pretvoriti algoritam u kod.