

Kurs: Programiranje igara sa programskim jezikom Pajton

011 čas: Pajton 005 radionica

Teme: funkcije, globalne promenjive

Zadaci:

1. Poboľjšati funkciju pitanje_broj() tako da se poziva funkcija koja ima i vrednost koraka. Neka je vrednost koraka 1.
2. Modifikovati program Pogodi_broj.py korišćenjem modifikovane funkcije pitanje_broj().
3. Modifikovati novu verziju Pogodi_broj.py tako da je programski kod u funkciji main(). Ne zaboraviti pozvati main() da bi se mogla startovati igra.
4. Napisati novu potez_kompjuter() funkciju u lks_oks.py programu kojom bi se popravila strategija izbora poteza za kompjuter.