

# Python

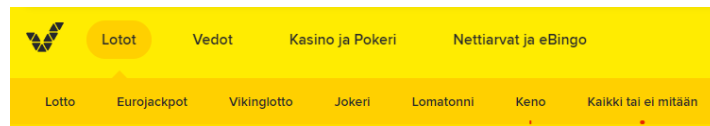
## Skapelse av en Lotto maskin

```
1 import random
2
3 def generate_lotto_numbers():
4     num_max = 40
5     while True:
6         for i in range(6):
7             num = random.randrange(1, num_max)
8             seen.add(num)
9             array.append(num)
10        array.sort()
11        print(array)
12
13 Rida.comment(" ", " ".join(map(str, array)) + "\n")
14
15 def generate_keno_numbers():
16     num_max = 60
17     while True:
18         for i in range(10):
19             num = random.randrange(1, num_max)
20             seen.add(num)
21             array.append(num)
22        array.sort()
23        print(array)
24
25 Rida.comment(" ", " ".join(map(str, array)) + "\n")
26
27 def generate_eurojackpot_numbers():
28     num_max = 50
29     while True:
30         for i in range(5):
31             num = random.randrange(1, num_max)
32             seen.add(num)
33             array.append(num)
34        array.sort()
35        print(array)
36
37 Rida.comment(" ", " ".join(map(str, array)) + "\n")
38
39 def generate_viking_numbers():
40     num_max = 40
41     while True:
42         for i in range(7):
43             num = random.randrange(1, num_max)
44             seen.add(num)
45             array.append(num)
46        array.sort()
47        print(array)
48
49 Rida.comment(" ", " ".join(map(str, array)) + "\n")
50
51 def generate_lotto_numbers():
52     num_max = 40
53     while True:
54         for i in range(6):
55             num = random.randrange(1, num_max)
56             seen.add(num)
57             array.append(num)
58        array.sort()
59        print(array)
60
61 Rida.comment(" ", " ".join(map(str, array)) + "\n")
62
63 def generate_keno_numbers():
64     num_max = 60
65     while True:
66         for i in range(10):
67             num = random.randrange(1, num_max)
68             seen.add(num)
69             array.append(num)
70        array.sort()
71        print(array)
72
73 Rida.comment(" ", " ".join(map(str, array)) + "\n")
74
75 def generate_eurojackpot_numbers():
76     num_max = 50
77     while True:
78         for i in range(5):
79             num = random.randrange(1, num_max)
80             seen.add(num)
81             array.append(num)
82        array.sort()
83        print(array)
84
85 Rida.comment(" ", " ".join(map(str, array)) + "\n")
86
87 def generate_viking_numbers():
88     num_max = 40
89     while True:
90         for i in range(7):
91             num = random.randrange(1, num_max)
92             seen.add(num)
93             array.append(num)
94        array.sort()
95        print(array)
96
97 Rida.comment(" ", " ".join(map(str, array)) + "\n")
98
99 def main():
100    while True:
101        choice = input("Enter your gambling choice: ")
102        if choice == "1":
103            generate_lotto_numbers()
104        elif choice == "2":
105            generate_keno_numbers()
106        elif choice == "3":
107            generate_eurojackpot_numbers()
108        elif choice == "4":
109            generate_viking_numbers()
110        else:
111            break
112
113 if __name__ == "__main__":
114    main()
```

I denna uppgift var målet att skapa en kod som kan simulera funktionerna av ett penningsspel.

Koden innehåller 4 olika spel att välja mellan; Lotto, Keno, Euro Jackpot och Viking. Alla spelen fungerar på samma sätt men ger olika svar samt slutresultat.

För att först ta reda på vad de olika spelen skulle vara kapabla av utforskade jag först Lottos officiella hemsida



Har fick jag reda på hur stor variabel varje spel skulle ha på sina nummer, samt mängden extranummer och deras variabler.

En kod som detta var inte en direkt nyhet för mig, men det var den största och mest komplicerade varianten jag stött på. Jag visste dock vad jag skulle börja med samt hur man bäst delade in projektet i olika steg för att snärtigt få det gjort.

Mitt val för en 'code editor' var slutligen Pycharm, huvudsakligen för att det är vad jag själv är mest bekant

med. Första steget inom projektet? Skapa en kod som kan generera ett par random siffror inom ett visst tal.

```
1 import random
2 array = []
3 seen = set()
4 for i in range(1, 8):
5     num = random.randrange(1, stop=40)
6     while num in seen:
7         num = random.randrange(1, stop=40)
8     seen.add(num)
9     array.append(num)
10 array.sort()
11 print(array)
```

På sådant sätt.

Därför var det att kopiera koden 4 gånger och sedan sakta implementera flera nya faktorer samt funktioner som tillsammans byggde upp de 4 olika spelen jag hade valt.

```
1 import random
2
3 array = []
4 seen = set()
5 for i in range(1, 6):
6     num = random.randrange(i, stop=50)
7     while num in seen:
8         num = random.randrange(i, stop=50)
9     seen.add(num)
10    array.append(num)
11 array.sort()
12 print("Första fem")
13 print(array)
14
15 array2 = [random.randint(a=1, b=12) for _ in range(2)]
16 print("Plus de två")
17 print(array2)
```

På  
sådan  
sätt.

## Slut produkten

Med de fyra olika spelen skapade och de unika funktioner på plats, kan vi se hur koden slutligen genererar spelet.

Observera nedan;

```
Welcome to the Gambling game selector, pick a game 1-4 Number Generator
1. Generate Lotto Numbers
2. Generate Keno Numbers
3. Generate EuroJ Numbers
3. Generate Viking Numbers
5. Exit
Enter your gambling choice~ :
```

```
Enter your gambling choice~ : 3
Enter the number of rows: 2
Första fem
[12, 13, 16, 39, 48]
Plus de två
[3, 11]
Första fem
[11, 16, 27, 40, 48]
Plus de två
[8, 6]
EuroJ numbers generated to Chattt.txt
```

*Vi har  
valt för  
detta  
test att  
spela  
EuroJ +  
2 rader.*

Spelet spelas ut i både code editorn samt en .txt fil. Och med det är uppgiften klar