

8.svibnja 2020.

Eurojackpot

Juraj Sinožić

UVOD

Ideja

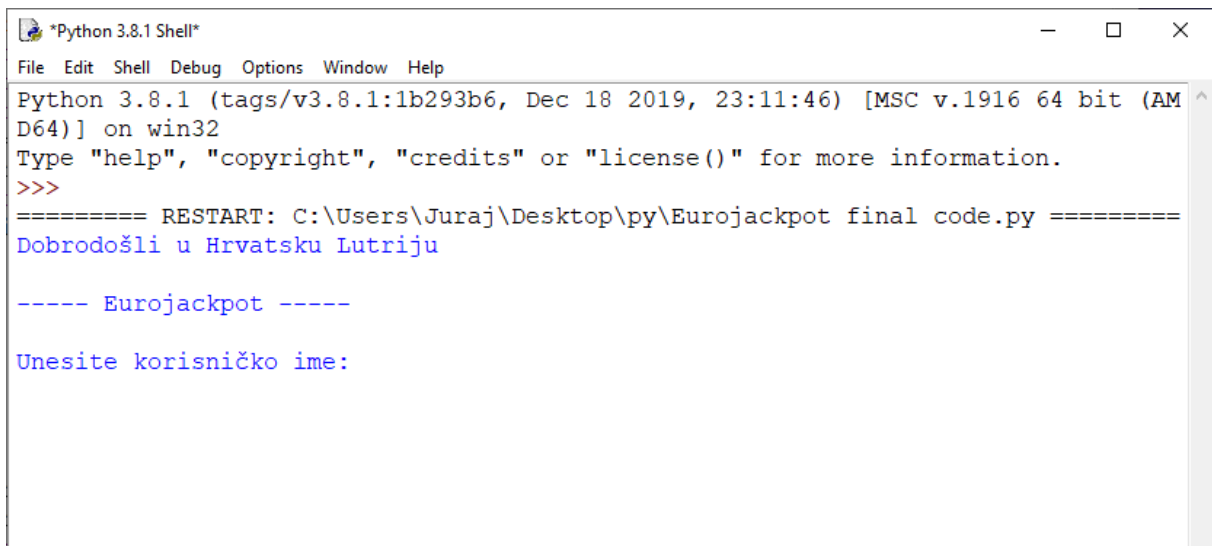
Ideja je nastala u ovim teškim vremenima kod kuće. Svima je poznato kako je trenutna situacija jako loša po pitanju financija i svima bi dobro došao neki „novac s neba“. Ovo je aplikacija koja pomaže ljudima razmišljati kao računalo te kako bi se mogli spremati za pravu igru u kojoj mogu osvojiti veliku svotu novca. Tako da je izvorna ideja bila replicirati poznatu igru na sreću i okušati svoje sposobnosti. Ovaj projekt je bio jako zabavan i zanimljiv za raditi, a možda nekome bude i koristan.

Autor

Ovaj projekt sam osmislio i napravio ja, Juraj Sinožić. Trenutno pohađam 2. razred Gimnazije Andrije Mohorovičića Rijeka. Prije ovoga projekta imao sam malo iskustva sa programiranjem, no sigurno sam poboljšao svoje znanje o Pythonu završivši ovaj projekt.

APLIKACIJA

Aplikacija radi u Python IDLE-u tako da je za nju potrebno samo imati instaliran Python.



```
*Python 3.8.1 Shell*
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.8.1 (tags/v3.8.1:1b293b6, Dec 18 2019, 23:11:46) [MSC v.1916 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: C:\Users\Juraj\Desktop\py\Eurojackpot final code.py =====
Dobrodošli u Hrvatsku Lutriju

----- Eurojackpot -----

Unesite korisničko ime:
```

Za pokrenuti aplikaciju samo treba otvoriti kod i kliknuti F5.

Kod koristi samo „random“ biblioteku.

Aplikacija je poprilično jednostavna u smislu da su sve korištene funkcije dobro poznate u Python svijetu početnika.

Aplikacija bira nasumične brojeve i sprema ih u liste koje kasnije uspoređuje s brojevima koje odabere korisnik i izbacuje broj pogođenih brojeva.

Eurojackpot se sastoji od pet brojeva od 1 do 50 i dva dodatna broja od 1 do 10. Korisnik koji pogodi svih 7 brojeva (5+2) osvaja EUROJACKPOT i novčanu nagradu od nekoliko stotina milijuna kuna.

Objašnjenje koda

```
Eurojackpot final code.py - C:\Users\Juraj\Desktop\py\Eurojackpot final code.py (3.8.1)
File Edit Format Run Options Window Help

import random
print("Dobrodošli u Hrvatsku Lutriju\n ")
print("----- Eurojackpot ----- \n ")
print("Unesite korisničko ime:")
ime =input()
```

U početku koda prvo učitavamo biblioteku zaduženu za generiranje nasumičnih brojeva. Zatim slijedi uvod u kod i naziv aplikacije.

Korisnika se zatim pita da upiše njegovo korisničko ime koje će služiti ako pogodi više od 4 broja da se njegovo ime zapiše u tekstualnu datoteku „dobitnici.txt“.

```
print("Odaberite 5 brojeva od 1 do 50 :")
for i in range(5):
    broj = int(input())
    if broj > 50 or broj < 1:
        print("Broj mora bit od 1 do 50")
        broj = int(input())
    while broj in odabraniBrojevi:
        print("Taj broj ste već odabrali, molimo odaberite drugi broj")
        broj = int(input())
    odabraniBrojevi.append(broj)
odabraniBrojevi.sort()
odabraniEkstra = []
print("Odaberite dva dodatna broja od 1 do 10 :")
for i in range(2):
    broj = int(input())
    if broj > 10 or broj < 1:
        print("Broj mora bit od 1 do 50")
        broj = int(input())
    while broj in odabraniEkstra:
        print("Taj broj ste već odabrali, molimo odaberite drugi broj")
        broj = int(input())
    odabraniEkstra.append(broj)
odabraniEkstra.sort()
```

Ovaj dio koda koristi najjednostavniju petlju tako da korisnik upiše svoje brojeve (prvo osnovnih 5 brojeva, a druga petlja je 2 dodatna broja). Zatim se brojevi spremaju u liste i kada petlja završi liste se sortiraju od manjeg prema većem broju zbog preglednosti. Ako korisnik unese broj koji nije u zadanom intervalu ili broj koji je već unio ponovo ga vraća i izbacuje poruku da mora unijeti novi broj.

```
izvuceniBrojevi = []
ekstraBrojevi = []
br0 = 0
br1 = 0
for i in range (5):
    izvuceniBroj = random.randint(1,50)

    while izvuceniBroj in izvuceniBrojevi:
        izvuceniBroj = random.randint(1,50)
    if izvuceniBroj in odabraniBrojevi:
        br0 += 1

    izvuceniBrojevi.append(izvuceniBroj)
for i in range (2):
    izvuceniBroj = random.randint(1,10)

    while izvuceniBroj in ekstraBrojevi:
        izvuceniBroj = random.randint(1,10)
    if izvuceniBroj in odabraniEkstra:
        br1 += 1

    ekstraBrojevi.append(izvuceniBroj)
```

Ovaj dio koda služi za generiranje nasumičnih brojeva koji će biti dobitna kombinacija isto pomoću petlje. Isto tako ako se izvučeni broj poklapa s brojem koji je korisnik izabrao brojač se poveća za 1. Računalo bira brojeve i sprema ih u listu sve dok ne izabere 5 ili 2 različita broja u zadanom intervalu.

8.svibnja 2020.

```
if br0 >= 4:
    dob = open("dobitnici.txt", "a")
    dob.write("\n")
    dob.write(ime)
    dob.write("                "+"{}+{}".format(br0, br1))
    dob.write("\n")
    dob.close()
```

Ovaj dio koda sprema korisnike koji su pogodili 4 ili više broja u tekstualni dokument pod nazivom „dobitnici“. Sprema se njihovo korisničko ime i pogođena kombinacija npr. 4+1

dobitnici – Blok za pisanje	
Datoteka	Uređivanje
Oblikovanje	Prikaz
Pomoć	
Dobitnici	
Korisničko ime	Pogođena kombinacija
mate	4+0

8.svibnja 2020.

```
izvuceniBrojevi.sort()
ekstraBrojevi.sort()
print(" ")
print("Dobitna kombinacija je: {}".format(izvuceniBrojevi))
print("Izvučeni dodatni brojevi su: {}".format(ekstraBrojevi))
print("POGODILI STE {}+{}".format(br0,br1))
```

Posljednji dio koda sortira liste s izvučenim brojevima i ispisuje ih te ispisuje pogođenu kombinaciju.

To bi bilo sve o ovom kodu a sada ga odite pokrenut i iskušajte svoju sreću jer možda baš vaše ime bude zapisano u datoteci sretnih dobitnika!!!