

ДЗ Цикл for

Задание 1: доделать игру “камень, ножницы, бумага”, добавив другие элементы.

Задание 2: написать код, который выводит числа от 0 до 100, используя for.

Задание 3: написать код, чтобы был список с месяцами и выводился рандомный месяц.

Задача 1: Игра: “камень, ножницы, бумага + ящерица, спок”

```
1  import random
2  print("\nИгра: Камень-ножницы-бумага")
3  print("\tНачинаем игру...")
4  for i in range(3):
5      bot = random.choice(["камень", "ножницы", "бумага", "ящерица", "спок"])
6      wod = input("Выберите: Камень\n"
7                  "\t Ножницы\n"
8                  "\t Бумага\n"
9                  "\t Ящерица\n"
10                 "\t Спок\n").lower()
11     if wod not in ["камень", "ножницы", "бумага", "ящерица", "спок"]:
12         print(f"Вы ввели некорректные данные {wod}, попробуйте снова")
13         exit()
14     print(f"У Вас: {wod}. Бот выбрал: {bot}.", end=' ')
15     if wod == bot:
16         print("Ничья\n")
17     elif (wod == "ножницы" and bot == "бумага") or \
18          (wod == "бумага" and bot == "камень") or \
19          (wod == "камень" and bot == "ящерица") or \
20          (wod == "ящерица" and bot == "спок") or \
21          (wod == "спок" and bot == "ножницы") or \
22          (wod == "ножницы" and bot == "ящерица") or \
23          (wod == "ящерица" and bot == "бумага") or \
24          (wod == "бумага" and bot == "спок") or \
25          (wod == "спок" and bot == "камень") or \
26          (wod == "камень" and bot == "ножницы"):
27         print("Вы выиграли\n")
28     else:
29         print("Вы проиграли\n")
30
```

```
Игра: Камень-ножницы-бумага
Начинаем игру...
Выберите: Камень
          Ножницы
          Бумага
          Ящерица
          Спок

Бутылка
Вы ввели некорректные данные бутылка, попробуйте снова
PS D:\Мои документы\Gusar-Obs\Академия\Python\Код Python>

Игра: Камень-ножницы-бумага
Начинаем игру...
Выберите: Камень
          Ножницы
          Бумага
          Ящерица
          Спок

Спок
У Вас: спок. Бот выбрал: ножницы. Вы выиграли

Выберите: Камень
          Ножницы
          Бумага
          Ящерица
          Спок

камень
У Вас: камень. Бот выбрал: спок. Вы проиграли

Выберите: Камень
          Ножницы
          Бумага
          Ящерица
          Спок

Бумага
У Вас: бумага. Бот выбрал: камень. Вы выиграли
```

Задание 2: написать код, который выводит числа от 0 до 100, используя `for`.

- не совсем понятно задание(
- с использованием `.randint`

```

1 import random
2 print("\nВывод рандомного числа от 0 до 100")
3 for i in range(10):
4     x = random.randint(0, 100)
5     print("\t", x)
6

```

Вывод рандомного числа от 0 до 100

22
19
77
5
5
45
60
42
26
11

PS D:\Мои документы\Gusar-Obs\Академия\Python\Код Python>

- может так надо было с **.choice?**

```

1 import random
2 x = list(range(101))
3 print("\nВывод рандомного числа из списка")
4 for i in range(10):
5     n = random.choice(x)
6     print("\t", n)
7

```

Вывод рандомного числа из списка

76
51
55
44
86
28
20
4
84
37

PS D:\Мои документы\Gusar-Obs\Академия\Python>

Задание 3: написать код, чтобы был список с месяцами и выводился **рандомный** месяц.

```

1 import random
2 print("\n12 месяцев")
3 moon = ["Январь", "Февраль", "Март", "Апрель", "Май", "Июнь",
4         "Июль", "Август", "Сентябрь", "Октябрь", "Ноябрь", "Декабрь"]
5 input("Нажмите любую кнопку для вывода случайного месяца: ")
6 bot = random.choice(moon)
7 print(f"\nОдин из месяцев в году: {bot}")
8

```

12 месяцев

Нажмите любую кнопку для вывода случайного месяца:

Один из месяцев в году: Декабрь

PS D:\Мои документы\Gusar-Obs\Академия\Python\Код Python>

12 месяцев

Нажмите любую кнопку для вывода случайного месяца:

Один из месяцев в году: Июнь

PS D:\Мои документы\Gusar-Obs\Академия\Python\Код Python>

12 месяцев

Нажмите любую кнопку для вывода случайного месяца:

Один из месяцев в году: Май

PS D:\Мои документы\Gusar-Obs\Академия\Python\Код Python>

12 месяцев

Нажмите любую кнопку для вывода случайного месяца:

Один из месяцев в году: Март

PS D:\Мои документы\Gusar-Obs\Академия\Python\Код Python>

Вне ДЗ: "Бросок кубика"

```

1 import random
2 x = [1, 2, 3, 4, 5, 6]
3 n = random.choice(x)
4 print("\nБросок кубика:", n)
5

```

Бросок кубика: 6
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 1
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 1
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 6
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 6
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 3
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 4
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 1
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 6
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 1
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 4
PS D:\Мои документы\6

Бросок кубика: 2
PS D:\Мои документы\6