

Ile wydać by wygrać w totolotka?

Moduł 0



Obowiązkowo



- ✓ Umiem tworzyć funkcje.
- ✓ Wiem jak pisać testy jednostkowe aplikacji.
- ✓ Umiem wyświetlać informacje za pomocą printa.
- ✓ Wiem jak zaimportować zewnętrzną bibliotekę.
- ✓ Potrafię zadeklarować i obsługiwać range, set oraz listę.
- ✓ Umiem wykorzystać pętle while.

Opcjonalnie

- ✓ Potrafię korzystać z Pylinta.
- ✓ Wszystkie moje funkcje posiadają docstringi.
- ✓ Sprawdzam coverage moich testów.
- ✓ Rozumiem i stosuję `if __name__ == "__main__":`.





Projekt 0

Ile muszę wydać by wygrać w lotka?

Opis zadania

Każdy słyszał o tym, że bardzo trudno jest trafić szóstkę w najslynniejszej w Polsce grze losowej. Istnieją jednak historie o ludziach, którzy zagrali raz i **od razu dopisało im szczęście!**

Nie zajmujemy się dziś jednak prawdopodobieństwem. Zamiast tego zrobmy małą symulację i sprawdzimy ile razy oraz jaką kwotę musimy “zainwestować” aby w końcu trafić wymarzoną szóstkę! Dla ciekawskich.. biorąc pod uwagę, że losowanie odbywa się trzy razy w tygodniu.. sprawdźcie czy wygracie za Waszego życia!

**Zakładamy, że każdy zakład kosztuje nas okrągłe 3 złote
i co tydzień wysyłamy jeden zakład!**



Treść zadania

Na początek określ “Twoje liczby”, musi być to 6 liczb od jednego do 49.

Podczas każdego losowania wybieraj 6 liczb i porównuj je z Twoimi liczbami.

Wykonuj losowanie tak długo **dopóki** Twoje liczby nie będą równe wylosowanym liczbom.

Na ekranie wyświetl ilość losowań oraz kwotę potrzebną do wygranej.

Pamiętaj o:

- testach
- pylincie,
- Upewnij się, że testy przechodzą za każdym razem i nie są losowe 😊





Jak dalej rozwinąć ten projekt?

Dalsze pomysły

- ✓ Sprawdź ile razy trafiłeś 5.. 4.. oraz 3 zanim wylosowałeś 6. Upewnij się, czy wartość “inwestycji” w Twoim przypadku była opłacalna!
- ✓ Napisz jak wiele tygodni, miesięcy i lat zajęło Ci trafienie 6 stki.
- ✓ Zapytaj użytkownika o wiek i napisz ile będzie miał lat kiedy trafi szóstkę.