



# TOMBOLA

Karlos Penafiel 2ºFI

# Come funziona?

Vengono scelti 2 giocatori che all'inizio devono scegliere tra 1 e 6 schedine, che non siano uguali, poi si inizieranno ad estrarre i numeri da 1 a 99 e i giocatori devono inserire se il numero è presente nella schedina o no (la schedina verrà "printata" ad ogni numero). Ogni volta che esce il numero estratto il gioco chiederà ad entrambi i giocatori se il numero estratto è presente nella schedina, se il giocatore sbaglia e il suo numero non è presente, allora aggiunge un numero in più alla schedina, mentre se è corretto verrà tolto dalla schedina.

Se il giocatore salta il numero estratto e non se ne accorge può scrivere "check" per controllare se il numero manca tra i numeri usciti o no. Se effettivamente manca il numero allora si scrive "togli" e inserisci il numero saltato, se effettivamente è stato saltato allora lo toglie dalla schedina, se no si va avanti.

Consiglio di fare quest'ultimo quando il numero estratto non è nella tua schedina o perderai la possibilità di selezionarlo

# Le liste utilizzate

```
n=[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45,
88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99]
Scheda1 = [5,50,39,70,93,10,19,15,22]
Scheda2 = [31,51,60,89,93,2,18,11,64]
Scheda3 = [53,17,23,15,68,96,3,11,92]
Scheda4 = [14,69,24,13,48,56,65,20,1]
Scheda5 = [24,19,91,76,4,99,12,38,43]
Scheda6 = [16,25,61,29,10,99,56,7,89]
print("schede")
```



IMPORTO

```
import random
```

# Scelta schede dei due giocatori

```
24 #chiediamo al giocatore 1 la schedina e in base alla risposta la variabile giocatore diventa la scheda che ha scelto, se non si scrive correttamente, printa errore
25 giocatore1 = str(input("Giocatore 1 scegli una schedina tra le 6, scrivi 'schedina 1' ecc: "))
26 if (giocatore1 == "schedina 1"):
27     giocatore1 = Scheda1
28 else:
29     if (giocatore1 == "schedina 2"):
30         giocatore1 = Scheda2
31     else:
32         if (giocatore1 == "schedina 3"):
33             giocatore1 = Scheda3
34         else:
35             if (giocatore1 == "schedina 4"):
36                 giocatore1 = Scheda4
37             else:
38                 if (giocatore1 == "schedina 5"):
39                     giocatore1 = Scheda5
40                 else:
41                     if (giocatore1 == "schedina 6"):
42                         giocatore1 = Scheda6
43                     else:
44                         print("errore, rifai")
45
46 #chiediamo al giocatore 2 la schedina e in base alla risposta la variabile giocatore diventa la scheda che ha scelto, se non si scrive correttamente, printa errore
47 giocatore2 = str(input("Giocatore 2 scegli una schedina tra le 6, scrivi 'schedina 1' ecc: "))
48 if (giocatore2 == "schedina 1"):
49     giocatore2 = Scheda1
50 else:
51     if (giocatore2 == "schedina 2"):
52         giocatore2 = Scheda2
53     else:
54         if (giocatore2 == "schedina 3"):
55             giocatore2 = Scheda3
56         else:
57             if (giocatore2 == "schedina 4"):
58                 giocatore2 = Scheda4
59             else:
60                 if (giocatore2 == "schedina 5"):
61                     giocatore2 = Scheda5
62                 else:
63                     if (giocatore2 == "schedina 6"):
64                         giocatore2 = Scheda6
65                     else:
66                         print("errore, rifai")
```

```
#controlla se i giocatori hanno scelto le stesse schedine.  
if (giocatore1 == giocatore2):  
    print("non potete scegliere le stesse schedine")
```

STESSE SCHEDINE

```
70 else:
71     #fin quando la i (100) è minore di 0 continua a generare un numero random tra la lista n e toglierlo da quella lista.
72     while(i >= 0):
73         print ("Giocatore 1: ",giocatore1)
74         print ("Giocatore 2: ",giocatore2)
75         nrandom= random.choices(n)
76         n = [i for i in n if i not in nrandom]
77         print ("il numero che è uscito è: ",nrandom)
```

# GENERIAMO IL NUMERO RANDOM

```

79 #chiediamo all'utente se il numero è suo, se sì controllare se il numero random è nella lista giocatore 1, se vero togliamo, se falso aggiungiamo un numero da 1 a 99 che non è
80 risposta1 = str(input("primo giocatore, è il tuo numero? (si/no): "))
81 if (risposta1 == "si"):
82     if all([item in giocatore1 for item in nrandom]):
83         giocatore1 = [i for i in giocatore1 if i not in nrandom]
84         print("ok, numero trovato.")
85     risposta2 = str(input("secondo giocatore, è il tuo numero? (si/no): "))
86     if (risposta2 == "si"):
87         if all([item in giocatore2 for item in nrandom]):
88             giocatore2 = [i for i in giocatore2 if i not in nrandom]
89             print("ok, numero trovato.")
90         else:
91             aggiunto = random.randrange(1,99)
92             if aggiunto in giocatore2:
93                 while aggiunto in giocatore2:
94                     aggiunto = random.randrange(1,99)
95                     break
96             else:
97                 print("errore, aggiunto un numero alla tua scheda")
98                 giocatore2.append(aggiunto)
99     else:
100         aggiunto = random.randrange(1,99)
101         if aggiunto in giocatore1:
102             while(aggiunto in giocatore1):
103                 aggiunto = random.randrange(1,99)
104                 break
105         else:
106             print("errore, aggiunto un numero alla tua scheda")
107             giocatore1.append(aggiunto)
108         risposta2 = str(input("secondo giocatore, è il tuo numero? (si/no): "))
109         if (risposta2 == "si"):
110             if all([item in giocatore2 for item in nrandom]):
111                 giocatore2 = [i for i in giocatore2 if i not in nrandom]
112                 print("ok, numero trovato.")
113             else:
114                 aggiunto = random.randrange(1,99)
115                 if aggiunto in giocatore2:
116                     while aggiunto in giocatore2:
117                         aggiunto = random.randrange(1,99)
118                         break
119                 else:
120                     print("errore, aggiunto un numero alla tua scheda")
121                     giocatore2.append(aggiunto)

```

# RISPOSTA PRIMO GIOCATORE



# RISPOSTA SECONDO GIOCATORE

```
122 #stessa cosa per il secondo giocatore, nel caso il primo rispondesse no
123     else:
124         risposta2 = str(input("secondo giocatore, è il tuo numero? (si/no): "))
125         if (risposta2 == "si"):
126             if all([item in giocatore2 for item in nrandom]):
127                 giocatore2 = [i for i in giocatore2 if i not in nrandom]
128                 print("ok, numero trovato.")
129             else:
130                 aggiunto = random.randrange(1,99)
131                 if aggiunto in giocatore2:
132                     while aggiunto in giocatore2:
133                         aggiunto = random.randrange(1,99)
134                         break
135                 else:
136                     print("errore, aggiunto un numero alla tua scheda")
137                     giocatore2.append(aggiunto)
```

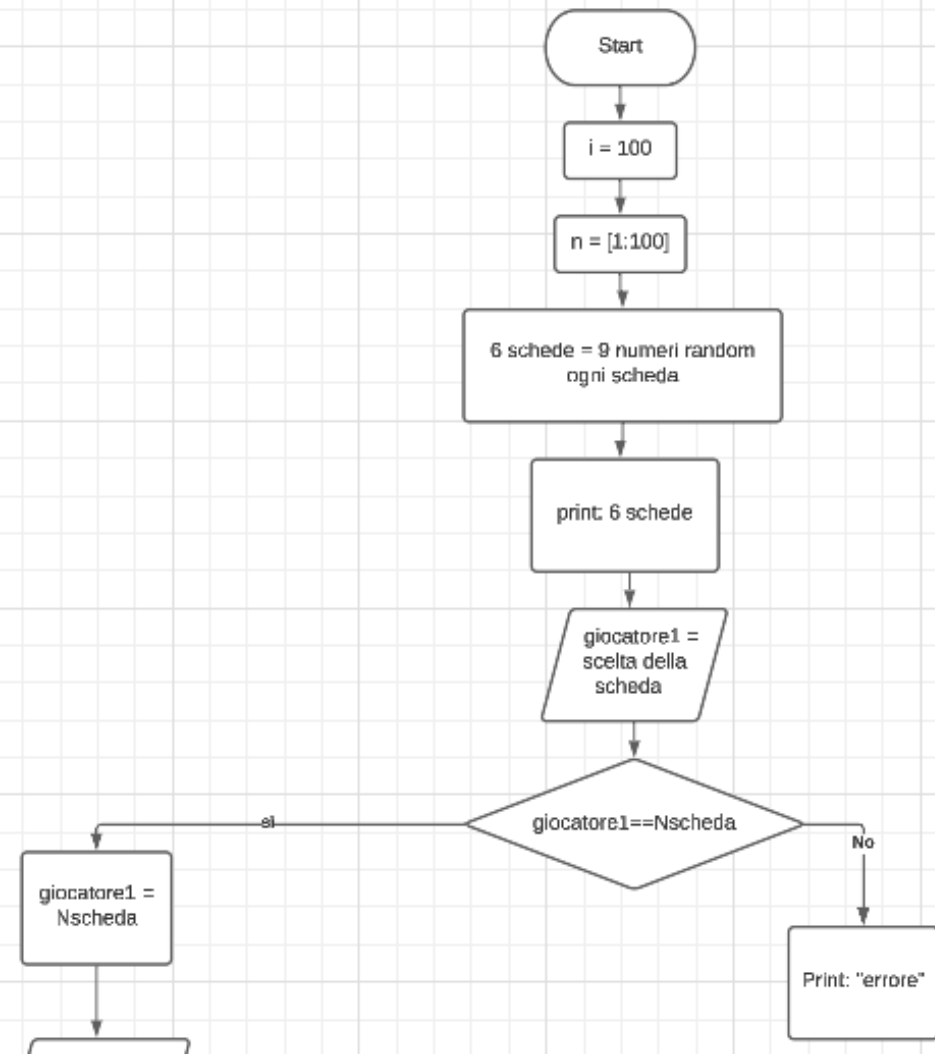
# Casi di vittoria

```
138     #qua definiamo quando finisce il ciclo.  
139         if (giocatore1 == []):  
140             print("Hai vinto giocatore 1")  
141             break  
142         if (giocatore2 == []):  
143             print("Hai vinto giocatore 2")  
144             break
```

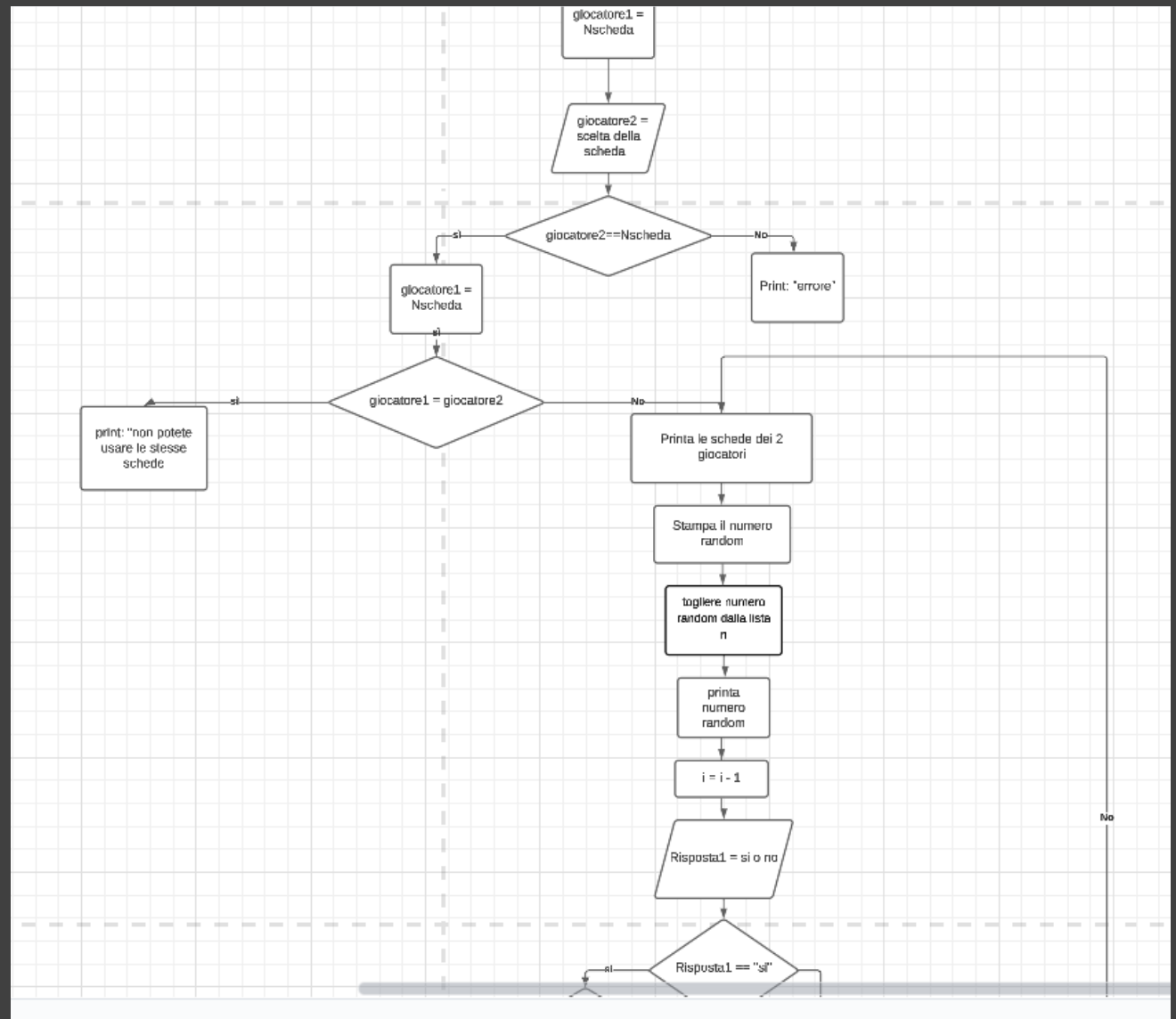
```
145 #qui se scriviamo le paroli check, printa la lista di numeri mancanti, così controlliamo. se scriviamo toglì, andiamo a chidere il numero dimenticato e se non è presente in n
146     if risposta1 == "check":
147         print (n)
148     if risposta2 == "check":
149         print(n)
150     if risposta1 == "togli":
151         n_dimenticato = int(input("che numero ti sei dimenticato?: "))
152         if n_dimenticato not in n:
153             if n_dimenticato in giocatore1:
154                 giocatore1.remove(n_dimenticato)
155             if n_dimenticato in giocatore2:
156                 giocatore2.remove(n_dimenticato)
157     if risposta2 == "togli":
158         n_dimenticato = int(input("che numero ti sei dimenticato?: "))
159         if n_dimenticato not in n:
160             if n_dimenticato in giocatore1:
161                 giocatore1.remove(n_dimenticato)
162             if n_dimenticato in giocatore2:
163                 giocatore2.remove(n_dimenticato)
```

# "CHECK" E "TOGLI"

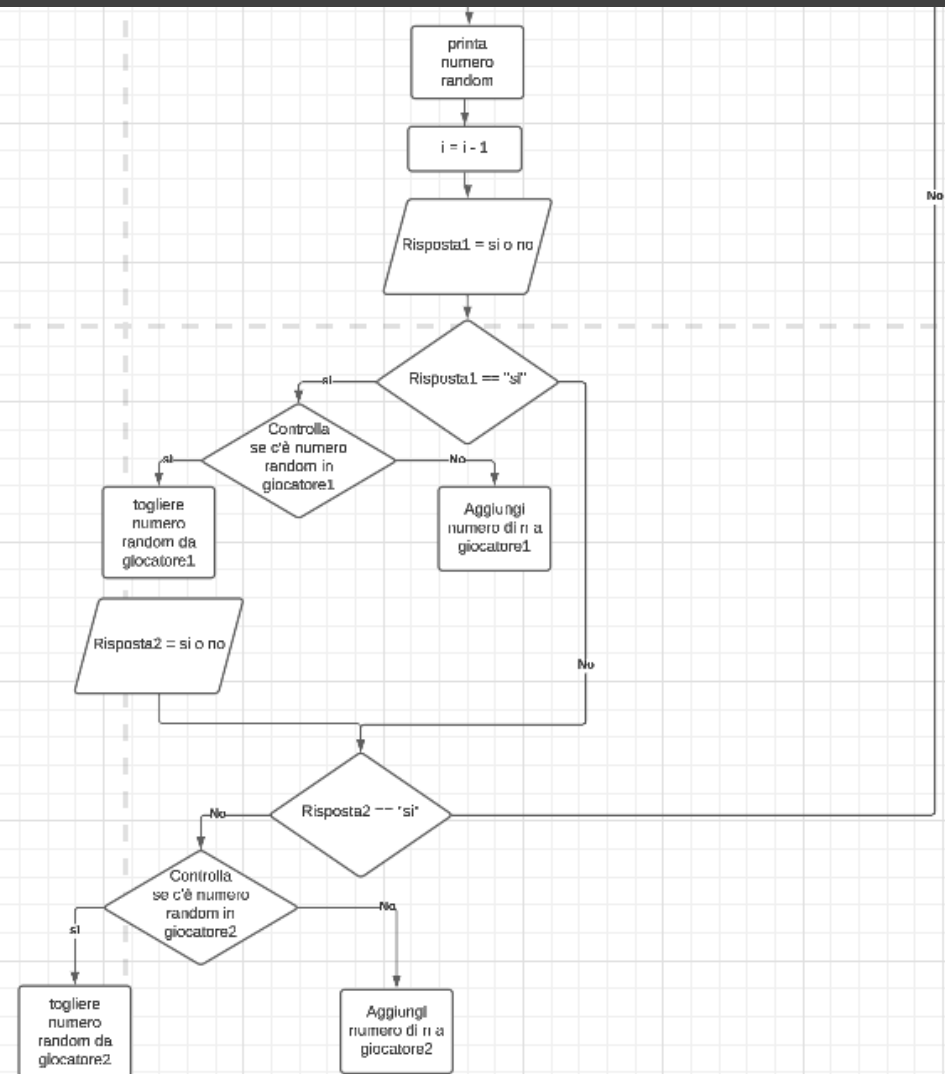
# DIAGRAMMA DI FLUSSO



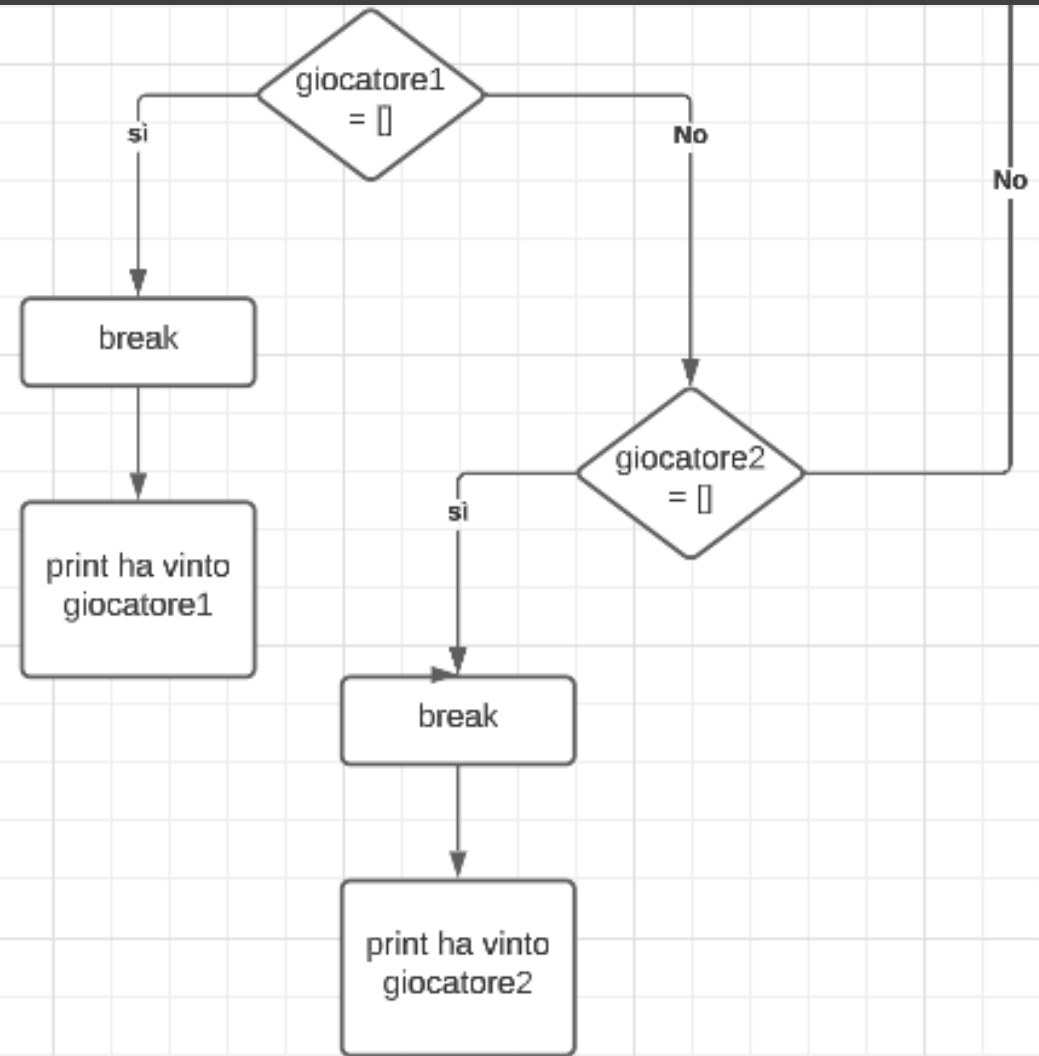
# DIAGRAMMI DI FLUSSO

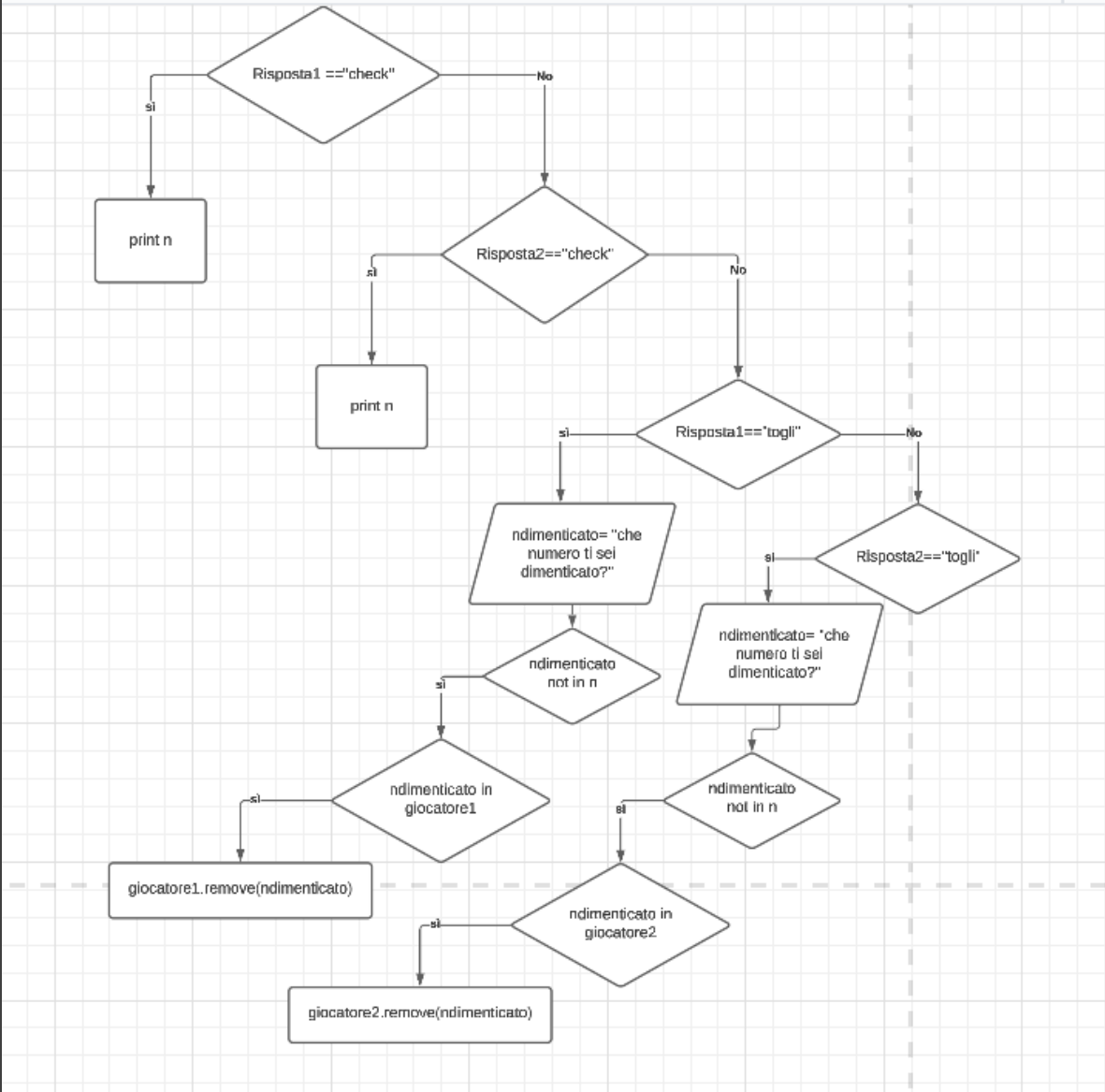


# DIAGRAMMA DI FLUSSO



# CASO DI VITTORIA







# Come l'avrei perfezionato

- Avrei voluto implementare il tempo così da rendere il gioco un po' più veloce e movimentato, e di conseguenza avrei messo che se non inserisci la risposta entro il tempo richiesto, si aggiunge un altro numero.

