Здравствуйте! Сдаю одинаковую домашку 9 и 10. По сути, Вы все написали на семинаре 9 и 10.

Немного добавила от себя.

Так, в программе не реализован выбор максимального количества конфет, которые можно брать за 1 ход (добавила @dp.message\_handler(commands=['max\_candy']) и внесла исправление в @dp.message\_handler() и async def bot\_turn()).

Еще заметила, что если отправить команду /set 0, то программа принимает количество конфет 0, что неправильно по смыслу игры (исправила условие, что если при команде /set указано от -0 до меньше заданного количества конфет за 1 ход + 1, выводится соответствующее сообщение, что нужно ввести не менее заданного количества конфет за 1 ход + 1.

В @dp.message\_handler() объявили count = message.text, но не использовали count (исправила). В else второй раз объявлена count = message.text, и тоже не использована (исправила). Второй раз объявлена name = message.from\_user.first\_name (исправила).

Еще заметила, что если отправить команду /set без указания числа конфет, то программа ничего не сообщает о том, что команду /set нужно вводит через пробел с количеством конфет (вроде задача простая, но у меня не вышло, подскажите как это сделать?).

Долго ковырялась как реализовать режим /duel так, чтобы оба игрока набирали определенную команду и автоматически начиналась игра, в итоге, оставила как есть. Посмотрела Ваш стрим по этой теме, вроде понятно, но я сейчас бы сама до такого решения не дошла.