

```
1 # • Tabela z wynikami dla jednego gracza
2 # • Gra trwa dopóki wszystkie rubryki nie będą pełne (ilość tur = ilość kategorii w grze)
3 # • Wykonamy gre z kategoriami SZKOŁy (jedyński, ... , szóstkę)
4
5 # PLAN OGÓLNY:
6 # 1. Rzucanie wybranymi kośćmi
7 # 2. Wyświetlenie co wyrzuciliśmy
8 # 3. Czy chcemy rzucić jeszcze raz?
9 # 4. Ponowne rzuty wybranymi kośćmi (max. 2)
10 # 5. Wyświetlenie górnej części tabeli wyników (kategorii)
11 # 6. Gdzie chcemy wpisać punkty?
12 # 7. Wstawienie punktów do odpowiedniej rubryki
13 # 8. Pętla gry, która wykonuje się odpowiednią ilość razy
14
15 import random
16 kosci = [1,2,3,4,5] #dla testów
17
18 # 5a.
19 kategorie = ["Jedyński", "Dwójki", "Trójki", "Czwórki", "Piątka", "Szóstki"]
20 punkty = ['', '', '', '', '', '']
21
22
23 # 1.
24 def rzuc_kosci(numer_y_kosci:str):
25     for i in numer_y_kosci:
26         index = int(i) - 1
27         kosci[index] = random.randint(1,6)
28
29 #TEST po 1
30 # print(kosci)
31 # rzuc_kosci("12345")
32 # print(kosci)
33
34 # 2.
35 def pokaz_kosci():
36     print("_____")
37     for i in range(len(kosci)):
38         print(f' {i+1}. {kosci[i]}')
39     print("_____")
40
41 #TEST po 2
42 # pokaz_kosci()
43
44 # 3.
45 def sprawdz_czy_przerzucamy() -> bool:
46     odp = input("Czy chcesz przerzucić któreś z kości? (t/n)").lower()
47     if odp == 't':
48         return True
49     else:
50         return False
51
52
53
```

```
54 # 5b.
55 def pokaz_tabele_punktow():
56     pierwszy_wiersz = ""
57     drugi_wiersz = ""
58
59     for i in range(len(kategorie)):
60         pierwszy_wiersz += str(i+1) + '. ' + kategorie[i] + ' | '
61         drugi_wiersz += str(punkty[i]).center(len(kategorie[i]) + 3) + ' | '
62
63     print("_____")
64     print(pierwszy_wiersz)
65     print("-----")
66     print(drugi_wiersz)
67     print("_____")
68
69
70 # 7.
71 def punkty_w_szkole(pole: int):
72     liczba_punktów = 0
73     for kosc in kosci:
74         if kosc == pole:
75             liczba_punktów += kosc
76     punkty[pole-1] = liczba_punktów
77
78
79 # 6a.
80 def wstaw_punkty():
81     pole = int(input("Gdzie chcesz wpisać punkty? (Podaj numer rubryki): "))
82     if punkty[pole-1] == '':
83         if 1 <= pole <= len(kategorie):
84             punkty_w_szkole(pole)
85     else:
86         print("Wybrane pole jest już uzupełnione.")
87         wstaw_punkty()
88
89
90 # 4.
91 # GŁÓWNY KOD PĘTLI
92 pokaz_tabele_punktow()
93 for tura in range(len(kategorie)):
94     print("Pierwszy rzut w turze: ")
95     rzuc_koscmi("12345")
96     # 5c.
97     pokaz_kosci()
98     for i in range(2):
99         przerzut = sprawdz_czy_przerzucamy()
100         if przerzut:
101             kosci_do_przerzutu = input("Które kości chcesz przerzucić? (Podaj numery bez
spacji): ")
102             rzuc_koscmi(kosci_do_przerzutu)
103             pokaz_kosci()
104         else:
105             break
106
```

```
107     # 5c.  
108     pokaz_tabele_punktow()  
109     pokaz_kosci()  
110     # 6b.  
111     wstaw_punkty()  
112     pokaz_tabele_punktow()  
113  
114     print(f"Twój łączny wynik to: {sum(punkty)}")
```