

```

1 import random
2 kosci = [0,0,0,0,0]
3 kategorie = ["Jedynki", "Dwójki", "Trójki", "Czwórki", "Piątka", "Szóstki", "Trójka", "Kareta",
4 "Full", "Duży s", "Mały s", "Generał", "Szansa"]
5 punkty = ['', '', '', '', '', '', '', '', '', '', '', '', '', '']
6
7 def rzuc_kosciami(numer_kosci:str):
8     for i in numer_kosci:
9         index = int(i) - 1
10        kosci[index] = random.randint(1,6)
11
12
13 def pokaz_kosci():
14     print("_____")
15     for i in range(len(kosci)):
16         print(f' {i+1}. {kosci[i]}')
17     print("_____")
18
19
20 def sprawdz_czy_przerzucamy() -> bool:
21     odp = input("Czy chcesz przerzucić któreś z kości? (t/n)").lower()
22     if odp == 't':
23         return True
24     else:
25         return False
26
27
28 def pokaz_tabele_punktow():
29     pierwszy_wiersz = ""
30     drugi_wiersz = ""
31
32     for i in range(len(kategorie)):
33         pierwszy_wiersz += str(i+1) + '. ' + kategorie[i] + ' | '
34         drugi_wiersz += str(punkty[i]).center(len(kategorie[i]) + len(str(i+1)) + 2) + ' | '
35
36     print("_____")
37     print(pierwszy_wiersz)
38     print("-----")
39     print(drugi_wiersz)
40     print("_____")
41
42
43 def punkty_w_szkole(pole: int):
44     liczba_punktow = 0
45     for kosc in kosci:
46         if kosc == pole:
47             liczba_punktow += kosc
48     punkty[pole-1] = liczba_punktow
49
50
51 def wstaw_punkty():
52     pole = int(input("Gdzie chcesz wpisać punkty? (Podaj numer rubryki): "))
53     if punkty[pole-1] == '':
54         if 1 <= pole <= 6:
55             punkty_w_szkole(pole)
56         elif pole == 7:

```

```
57         trojka_kareta(pole, 3)
58     elif pole == 8:
59         trojka_kareta(pole, 4)
60     elif pole == 9:
61         full(pole)
62     elif pole == 10:
63         duzy_strit(pole)
64     elif pole == 11:
65         maly_strit(pole)
66     elif pole == 12:
67         general(pole)
68     elif pole == 13:
69         szansa(pole)
70 else:
71     print("Wybrane pole jest już uzupełnione.")
72     wstaw_punkty()
73
74
75
76
77 # .....
78 # Trójka i kareta
79 def trojka_kareta(pole:int, ilosc:int):
80     #wartosc      1 2 3 4 5 6
81     lista_wystapien = [0,0,0,0,0,0]
82     for kosc in kosci:
83         lista_wystapien[kosc-1] += 1
84         if lista_wystapien[kosc-1] == ilosc:
85             punkty[pole-1] = ilosc * kosc
86     return
87     punkty[pole-1] = 0
88
89
90 # Full (2,2,3,3,3) [zawsze 25 punktów]
91 def full(pole):
92     lista_wystapien = [0,0,0,0,0,0]
93     for kosc in kosci:
94         lista_wystapien[kosc-1] += 1
95     if 3 in lista_wystapien and 2 in lista_wystapien:
96         punkty[pole-1] = 25
97     else:
98         punkty[pole-1] = 0
99
100
101 # Duży strit (1,2,3,4,5) albo (2,3,4,5,6) [zawsze 40 punktów]
102 def duzy_strit(pole):
103     kosci.sort()
104     dlugosc_strita = 0
105     for i in range(1,5):
106         if kosci[i-1] == kosci[i] - 1:
107             dlugosc_strita += 1
108         else:
109             dlugosc_strita = 0
110
111     if dlugosc_strita == 4:
112         punkty[pole-1] = 40
113     else:
114         punkty[pole-1] = 0
115
116
```

```
117 # Mały strit (1,2,3,4) (2,3,4,5) (3,4,5,6) [zawsze 30 punktów]
118 def maly_strit(pole):
119     kosci_bez_powtorzen = list(set(kosci))
120     kosci_bez_powtorzen.sort()
121     dlugosc_strita = 0
122     if len(kosci_bez_powtorzen) < 4:
123         punkty[pole] = 0
124     else:
125         for i in range(len(kosci_bez_powtorzen)-1):
126             if kosci[i-1] == kosci[i] - 1:
127                 dlugosc_strita += 1
128                 if dlugosc_strita == 3:
129                     punkty[pole-1] = 30
130                     return
131             else:
132                 dlugosc_strita = 0
133         punkty[pole-1] = 0
134
135
136 # Yahtzee (poker/generał) (6,6,6,6,6) [zawsze 50 punktów]
137 def general(pole):
138     lista_wystapien = [0,0,0,0,0,0]
139     for kosc in kosci:
140         lista_wystapien[kosc-1] += 1
141
142     if 5 in lista_wystapien:
143         punkty[pole-1] = 50
144     else:
145         punkty[pole-1] = 0
146
147
148 # Szansa (koło ratunkowe)
149 def szansa(pole):
150     punkty[pole-1] = sum(kosci)
151
152 # .....
153
154
155 pokaz_tabele_punktow()
156 for tura in range(len(kategorie)):
157     print("Pierwszy rzut w turze: ")
158     rzuc_koscmi("12345")
159
160     pokaz_kosci()
161     for i in range(2):
162         przerzut = sprawdz_czy_przerzucamy()
163         if przerzut:
164             kosci_do_przerzutu = input("Które kości chcesz przerzucić? (Podaj numery bez spacji): ")
165             rzuc_koscmi(kosci_do_przerzutu)
166             pokaz_kosci()
167         else:
168             break
169
170     pokaz_tabele_punktow()
171     pokaz_kosci()
172     wstaw_punkty()
173     pokaz_tabele_punktow()
174
175 print(f"Twój łączny wynik to: {sum(punkty)}")
```