

Для решения задач ниже, вам понадобится функция *randint()* 

Intro

Прежде чем использовать эту функцию, пропишите в начале кода  $\rightarrow$  from random import randint

Это даст вам доступ для использования *randint()*.

Например randint(1, 100) возвращает случайное число между 1 и 100.

Функция *randint()* получает два числа (целые числа).

Возвращаемое случайное число вы можете присвоить в переменную x = randint(1, 100)

Вам разрешено использовать только знания их первых 5 тем.

### Угадай число.

Задача А.

Напишите программу для угадывания числа за неогранниченное количество попытки.

Ваша программа должна загадать случайное число между 1 и 100 и оповестить об этом пользователя (Случайное число не должна менятся в ходе игры). Ваша программа через *input()* запрашивает у пользователя сделать попытку.

какое количество попыток он(а) угадали, а затем тут же программа завершается. А если не угадал, программа оповещает о том что у него есть еще попытки и запрашивает еще попытки. Так как диапозон большой, вам нужно подсказывать пользователю что искаемое число

Если пользователь угадает число, программа его оповещает пользователя что он угадал и за

ниже чем его(её) попытка или выше. Вот вам примерное представление этого мини-проекта:

Угадайте число! Случайное число находится находится между 1 и 100.

```
У вас есть неогранниченное количество попыток.
Игра начинается...
Попытка #1: 50
Вы не угадали, попробуйте еще!
Введенное вами число, ниже чем надо!
Попытка #2: 70
Вы не угадали, попробуйте еще!
Введенное вами число, выше чем надо!
Попытка #3: 60
Вы не угадали, попробуйте еще!
Введенное вами число, ниже чем надо!
Попытка #4: 65
Вы не угадали, попробуйте еще!
Введенное вами число, ниже чем надо!
Попытка #5: 68
Вы не угадали, попробуйте еще!
Введенное вами число, выше чем надо!
Попытка #6: 66
Вы не угадали, попробуйте еще!
Введенное вами число, ниже чем надо!
Попытка #7: 67
Вы угадали!
Количество попыток: 7
```

## Напишите программу для игры в "су-ли-фа".

Задача В.

Играется до трёх побед. Ваша программа должна случайным образом дать компьютеру выбор (камень, ножницы или бумага).

Камень-ножницы-бумага!

1---Камень

3---Бумага

2---Ножницы

Камень-Ножницы-Бумага.

Выбор компьютера и пользователя должна менятся с каждым раундом.

Выбор компьютера можете реалировать через *randint()*. Далее программа запрашивает пользователя сделать выбор через *input()*.

Вот вам примерное представление этого мини-проекта:

Вы будете играть с компьютером в "су-ли-фа". Играем до трёх побед!!!

Тот кто выиграет три раза, выиграет игру и программа завершается.

```
Компьютер уже сделал свой выбор!
 Теперь ваша очередь...
 Сделайте свой выбор: 1
 Выбор компьютера: Ножницы
 Ваш выбор: Камень
 Счет(Компьютер: 0, Человек: 1)
 Компьютер уже сделал свой выбор!
 Теперь ваша очередь...
 Сделайте свой выбор: 1
 Выбор компьютера: Ножницы
 Ваш выбор: Камень
 Счет(Компьютер: 0, Человек: 2)
 Компьютер уже сделал свой выбор!
 Теперь ваша очередь...
 Сделайте свой выбор: 2
 ничья!
 Счет(Компьютер: 0, Человек: 2)
 Компьютер уже сделал свой выбор!
 Теперь ваша очередь...
 Сделайте свой выбор: 1
 Выбор компьютера: Ножницы
 Ваш выбор: Камень
 Счет(Компьютер: 0, Человек: 3)
Тотальная победа ЧЕЛОВЕЧЕСТВА!!!
Задача С.
Шарик с предсказаниями.
Напишите программу которая выдает случайное предсказание!
```

# Программа работает пока пользователь этого хочет.

1) Предсказание.

2) Задать вопрос.

Выберите режим: 1

Шарик с предсказаниями! Каждый раз шарик будет выдавать случайное предсказание. А так же можете задать свой вопрос и получить ответ.

У вас будет неудачный день!

Продолжаем(Да/Нет)? Да

Заранее подготовьте 5-6 предсказаний.

Это вы можете реалировать через randint().

Вот вам примерное представление этого мини-проекта:

```
Выберите режим: 2
 Вопрос: Кто такой Алан?
 Ответ на ваш вопрос: Нет!
 Продолжаем(Да/Нет)? Нет
 Good Bye
Задача D.
```

Затем программа случайным образом выводит один из предсказаний.

А так же можете добавить случайный Да/Нет ответ на вопрос пользователя.

Режимы:

Консольный калькулятор.

Напишите программу которая сработает как простой калькулятор!

(Не забудьте рассмотреть ситуацию деления на ноль) Если программа получит другой знак кроме существующих семи, то оповестите об этом пользователя.

Программа должна запрашивать два любых числа и один из семи математических операций.

Получив все данные программа выводит какую операцию он делает и результат операций.

Вот вам примерное представление этого мини-проекта:

Введите первое число: 5 (+, -, \*, /, \*\*, //, %)

Здесь вы сможете делать простые математические вычисления!

Программа работает пока пользователь этого хочет.

```
Введите второе число: 2.7
Результат:
5 * 2.7 = 13.5
Продолжаем(Да/Нет)? Да
```

Введите первое число: 9 (+, -, \*, /, \*\*, //, %) Введите операцию: //

Введите второе число: 0 Результат:

Делить на ноль нельзя

Продолжаем(Да/Нет)? Нет

Консольный калькулятор

Введите операцию: \*

Good Bye