

""

== Лото ==

Правила игры в лото.

Игра ведется с помощью специальных карточек, на которых отмечены числа, и фишек (бочонков) с цифрами.

Количество бочонков — 90 штук (с цифрами от 1 до 90).

Каждая карточка содержит 3 строки по 9 клеток. В каждой строке по 5 случайных цифр, расположенных по возрастанию. Все цифры в карточке уникальны. Пример карточки:

-----

9 43 62      74 90

2   27   75 78   82

41 56 63   76   86

-----

В игре 2 игрока: пользователь и компьютер. Каждому в начале выдается случайная карточка.

Каждый ход выбирается один случайный бочонок и выводится на экран.

Также выводятся карточка игрока и карточка компьютера.

Пользователю предлагается зачеркнуть цифру на карточке или продолжить.

Если игрок выбрал "зачеркнуть":

Если цифра есть на карточке - она зачеркивается и игра продолжается.

Если цифры на карточке нет - игрок проигрывает и игра завершается.

Если игрок выбрал "продолжить":

Если цифра есть на карточке - игрок проигрывает и игра завершается.

Если цифры на карточке нет - игра продолжается.

Побеждает тот, кто первый закроет все числа на своей карточке.

Пример одного хода:

Новый бочонок: 70 (осталось 76)

----- Ваша карточка -----

6 7        49 57 58

14 26    - 78 85

23 33 38 48 71

-----

-- Карточка компьютера ---

7 87    - 14 11

16 49 55 88 77

15 20    - 76 -

-----

Зачеркнуть цифру? (y/n)

Подсказка: каждый следующий случайный бочонок из мешка удобно получать с помощью функции-генератора.

Подсказка: для работы с псевдослучайными числами удобно использовать модуль random: <http://docs.python.org/3/library/random.html>

"""