

## Ενότητα 2: Έλεγχος ροής προγράμματος

### Μάθημα 11.

# Εργασίες επανάληψης

## Ενότητα 2: Έλεγχος ροής προγράμματος Επανάληψη

7. Δομή απόφασης if - elif - else

8. Δομή επανάληψης for

9. Δομή επανάληψης while

10. Συνοπτικές λίστες - list comprehension

11. Εργασίες ενότητας 2

## Ενότητα 2: Εργασία 1

Να δημιουργήσετε μια γεννήτρια τυχαίων ημερομηνιών. Ο χρήστης δίνει το έτος και πόσες ημερομηνίες θέλει, και ο υπολογιστής αποκρίνεται με ημερομηνίες της μορφής 5-ΜΑΙΟΥ-2016 και λίστα από ημερομηνίες της μορφής DD-MM-YYYY (Παραλλαγή: γεννήτρια μοναδικών ημερομηνιών )

## Ενότητα 2: Εργασία 2

Να κατασκευάσετε το παιχνίδι «μάντεψε ένα αριθμό».

Ο παίκτης προσπαθεί να μαντέψει ένα τυχαίο αριθμό από το 1 ως το 100, που ο υπολογιστής έχει διαλέξει, με ερωτήσεις που παίρνουν απάντηση: σωστός, είναι μεγαλύτερος, είναι μικρότερος.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης βρει τον αριθμό, κερδίζει πόντους 10-ν όπου ν οι αποτυχημένες προσπάθειες και 0 αν οι προσπάθειες είναι περισσότερες ή ίσες των 10. Το παιχνίδι να επαναλαμβάνεται αν το ζητήσει ο παίκτης.

Χρησιμοποιήστε αμυντικό προγραμματισμό.

\* Χρησιμοποιήστε τη βιβλιοθήκη random