

# CELTRIN IZZIV: JACKPOT

## REPOZITORIJ:

<https://github.com/rlamp/Jackpot>

## NAVODILA ZA ZAGON KODE:

Skripta je pisana v Python-u 3.4, tako da jo je najlažje zagnati iz ukazne vrstice z “***python3.4 jackpot.py [url]***”, če URL ni podan kot argument ga program ob zagonu prebere iz standardnega vhoda. Program izpisuje številko trenutnega potega zaradi vidljivosti napredka. Na koncu izpiše procent #uspešnih potegov in izračunan odstotek od vseh potegov.

## CILJI:

Rešiti zanimiv problem za zabavo in vajo ter za to dobiti iPad.

## REŠEVANJE:

Skripto sem spisal in testiral med predavanji v prvem tednu šolskega leta. Ker v tistem trenutku še nisem poznal uporabe git-a sem vse napisal v kosu in pred oddajo naložil na repozitorij. Testiral sem na lokalnem strežniku, kjer sem lahko sam postavil parametre igralne naprave. Algoritem temelji na moji prvi ideji za rešitev problema tj. da beležiš nekaj zgodovine in se na podlagi le te odločaš za naslednji poteg.

## REZULTAT:

Rezultat je skripta, ki jo najdete na zgornjem naslovu. Pri večjem številu potegov program dosega kar dobre rezultate.