

Losowanie liczb oraz jej odgadnięcie - Gra

Dołączenie biblioteki matematycznej i odpowiedzialnej za losowanie wartości:

```
PythonGRAzgadula.py  X
1  from random import randint #biblioteka odpowiedzialna za losowanie
2  import math # biblioteka matematyczna
3  # pętla wykonana 20 razy z zakresem od 5 do 50
4  for i in range(20):
5      print(str(i) + " " + str(randint(5,50)))
6
7
8
```

```
0 21
1 38
2 36
3 5
4 21
5 30
6 18
7 26
8 41
9 25
10 41
11 6
12 21
13 31
14 13
15 18
16 26
17 27
18 8
19 34
Press any key to continue . . .
```

Pierwiastkowanie:

```
PythonGRAzgadula.py  X
1  from random import randint #biblioteka odpowiedzialna za lo
2  import math # biblioteka matematyczna
3  # pętla wykonana 20 razy z zakresem od 5 do 50
4  '''for i in range(20):...
7  #pierwiastkowanie
8  for i in range (5):
9      x = randint(1,100)
10     print(x)
11     print(math.sqrt(x))
12
```

```
86
9.273618495495704
35
5.916079783099616
30
5.477225575051661
73
8.54400374531753
47
6.855654600401044
Press any key to continue . . .
```

GRA:

```
PythonGRAzgadula.py  X
7      #pierwiastkowanie
8      + ...
14     # GRA:
15     los = randint(1,100)
16     #wartosci początkowe
17     odp = -1 #
18     licznik = 0
19     print('zgadnij liczbę z przedziału 1 .. 100')
20     #algorytm zgadywania
21     while odp != los:
22         licznik +=1
23         odp = int(input('Typuj liczbę: '))
24         if odp > los:
25             print('Typowana liczba jest za duża')
26         elif odp < los:
27             print('Typowana liczba jest za mała')
28         else:
29             #print("Liczba została odgadnięta za " + str(licznik) + " razem")
30             print("Liczba została odgadnięta za " , licznik, " razem")
```