# МОДУЛЬ RANDOM

random()

### random

randint(a,b)

randrange(a,b,k)

Написать программу, которая получает псевдослучайное четное число в пределах от 6 до 12.

Напишите программу, которая запрашивает у пользователя границы диапазона и какое (целое или вещественное) число он хочет получить. Выводит на экран подходящее случайное число.

Даны две игральные кости. Вывести на экран сумму их случайных выпадений.

Сгенерировать рандомные числа от 1 до 3 и вывести соответствующее настроение для числа:

- 1 Безудержная радость
- 2 Спокойствие и безмятежность
- 3 Уныние и грусть

## цикл while

while <ycловие>: <br/> <выражение>

## бесконечный цикл

```
num = 1
while num < 10:
___print('Мы в цикле!')
```

### Битва троллей (рабочая тетрадь)

#### continue

начинает следующий проход цикла, минуя оставшееся тело цикла

number=5 while number>0: number -= 1 if number==2: continue print(number)

Результат?

#### break

досрочно прерывает цикл

```
number=5
while number>0:
 number -= 1
 if number==2:
   break
 print(number)
```

Результат?

Напишите программу, которая считывает целые числа с консоли по одному числу в строке.

Для каждого введённого числа проверить:

- если число меньше 10, то пропускаем это число;
- если число больше 100, то прекращаем считывать числа;

в остальных случаях вывести это число обратно на консоль в отдельной строке.

#### УГАДАЙ ЧИСЛО

#### Алгоритм:

поприветствовать игрока и объяснить ему правила игры

- выбрать случайное число в диапазоне от 1 до 100
- предложить игроку отгадать число
- приравнять порядковый номер попытки к 1
- если число, предположенное игроком, не совпадает с загаданным
  - если оно больше загаданного
    - предложить игроку выбрать число поменьше
  - иначе
    - предложить игроку выбрать число побольше
  - вновь предложить игроку отгадать число
  - о увеличить порядковый номер попытки на 1

поздравить игрока с победой сообщить игроку сколько попыток ему понадобилось на отгадывание числа