

# Модул 8

## Програма во Python

Добре дојдовте во последната една епизода на курсот за Пајтон.

На следниот линк може да ја изгледате целата епизода:

[Седма епизода – Python For Kids](#)

Во оваа епизода напишавме програма за да му помогнеме на Bugs Bunny да игра лист, камен, ножички со компјутер.

Наредбите кои ги користевме за оваа програма се следните:

```
import random
```

```
korisnik_pobedi = 0
```

```
kompjuter_pobedi = 0
```

**while True:**

**korisnicki\_vnes = input("Napisete list/kamen/nozicki or Q to  
da prestanete: ").lower()**

**if korisnicki\_vnes == "q":**

**break**

**if korisnicki\_vnes not in ["list", "kamen", "nozicki"]:**

**print("Imate napraveno greska, probajte povtorno")**

**continue**

**random\_broj = random.randint(0, 2)**

**kompjuter\_izbor = ["list", "kamen", "nozicki"][random\_broj]**

**print("Kompjuterot izbra", kompjuter\_izbor + ".")**

**if korisnicki\_vnes == "kamen" and kompjuter\_izbor ==  
"nozicki":**

**print("Ti pobedi!")**

**korisnik\_pobedi += 1**

```
elif korisnicki_vnes == "list" and kompjuter_izbor ==  
"kamen":
```

```
    print("Ti pobedi!")  
    korisnik_pobedi += 1
```

```
elif korisnicki_vnes == "nozicki" and kompjuter_izbor ==  
"list":
```

```
    print("Ti pobedi!")  
    korisnik_pobedi += 1
```

```
else:
```

```
    print("Ti izgubi!")  
    kompjuter_pobedi += 1
```

```
print("Cestitki, ti pobedi", korisnik_pobedi, "pati.")
```

```
print("Kompjuterot pobedi", kompjuter_pobedi, "pati.")
```

```
print("Prijatno!")
```