



Python

2-месяц 4-урок

Тема : Встроенные модули в Python и определение своих модулей

Определение своих модулей



Модулем в Python называется любой файл с программой (да-да, все те программы, которые вы писали, можно назвать модулями). Как создать модуль, и как подключить модуль, из [стандартной библиотеки](#) или написанный вами.

Каждая программа может импортировать модуль и получить доступ к его классам, функциям и объектам

Домашнее Задание



Задание № 1

1. Создать класс TimeDesk , в котором будет один атрибут seconds
2. Надо в методе продумать логику конвертера секунд на дни , часы , минуты и секунды
3. Если было дано 70 секунд то вывод должен быть **0 дней, 0 часов , 1 минута , 10 секунд**
4. Если было дано 86401 секунда то вывод должен быть **1 день , 0 часов , 0 минут и 1 секунда**
5. **НЕЛЬЗЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ (ВСТРОЕННЫЕ) МОДУЛИ**

Домашнее задание



Задание №2:

1. Создать многомодульную игру Казино
2. Сам запуск игры в отдельном файле
3. Логика выигрыша или проигрыша в отдельном файле
4. Логика Фортуны также в отдельном файле

Правила игры такие :

1. Есть массив из чисел от 1 до 30 , каждый раз вы делаете ставку на определенную слоту из чисел и ставите деньги
2. Рандомно выбирается выигрышная слота , если вы выигрываете , вам причисляются сумма двойная которую вы поставили
3. В Начале игры у вас также есть деньги например 1000\$, но в конце мы понимаем вы в выигрыше или в проигрыше
4. Также по окончанию игры , вы имеете возможность сыграть в фортуны , для увеличения прибыли или наоборот увеличения долга
5. Фортуна должна быть такая : на верю и не верю
6. Судья показывает вам дверь , и говорит кто за дверью (за дверью всегда мифические животные) , если вы угадываете то получаете прибыль если нет то увеличивается долг
7. То что говорит судья не всегда соответствует тому что есть за дверью