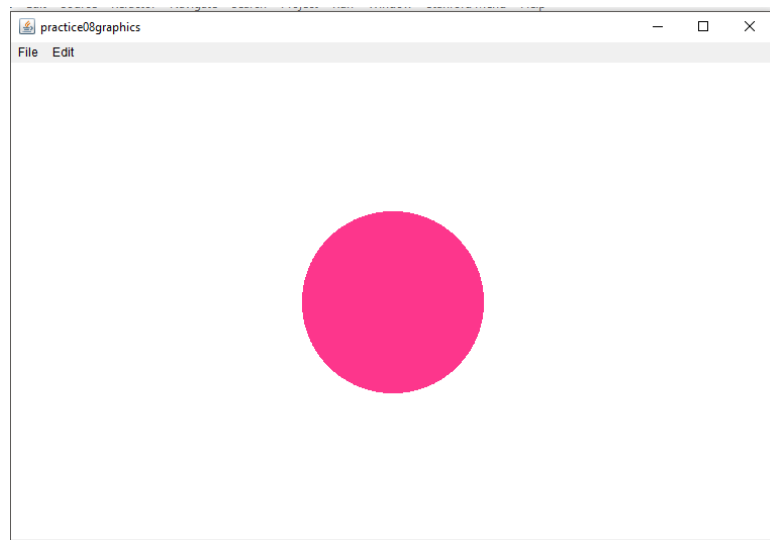


---

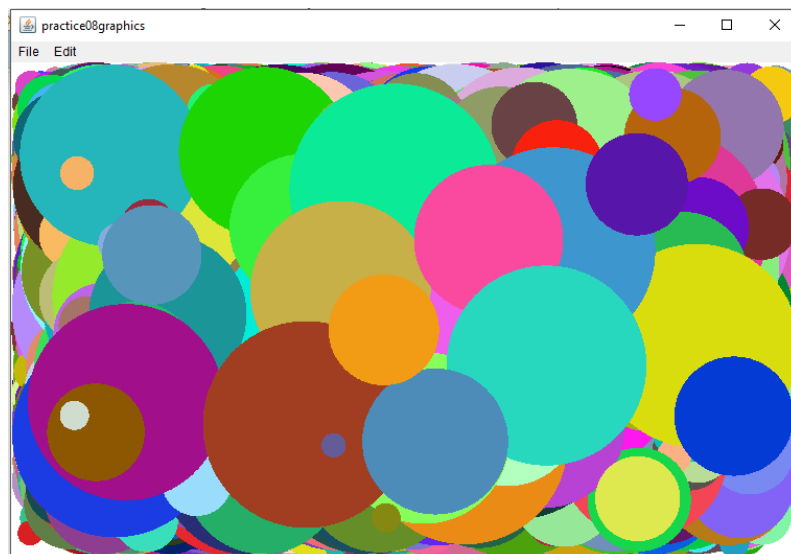
# სემინარი 8

---

1. დაწერეთ პროგრამა, რომელიც კანვასის ცენტრში დახატავს შემთხვევითი ფერის მქონე წრეწირს, რადიუსი პროგრამამ ასევე შემთხვევით უნდა აირჩიოს რაღაც რეინჯში.



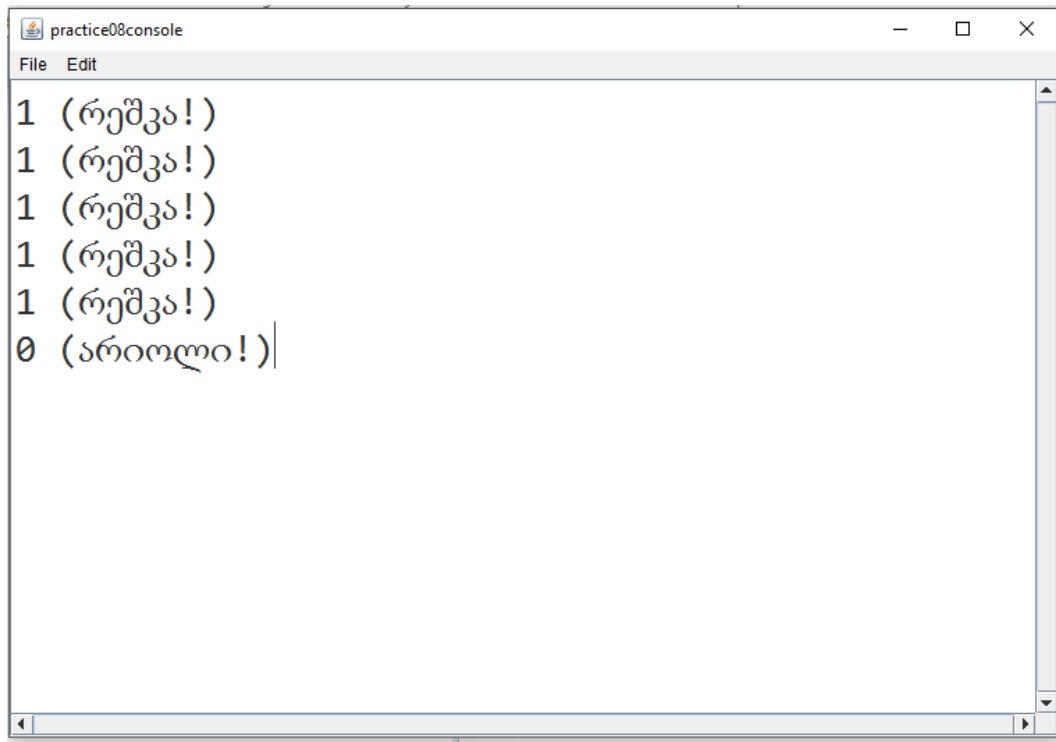
2. დაწერეთ გრაფიკული პროგრამა რომელზეც ემატება 10 000 შემთხვევითი რადიუსის და ფერის მქონე წრეწირი, რანდომ ადგილებზე.<sup>1</sup>



---

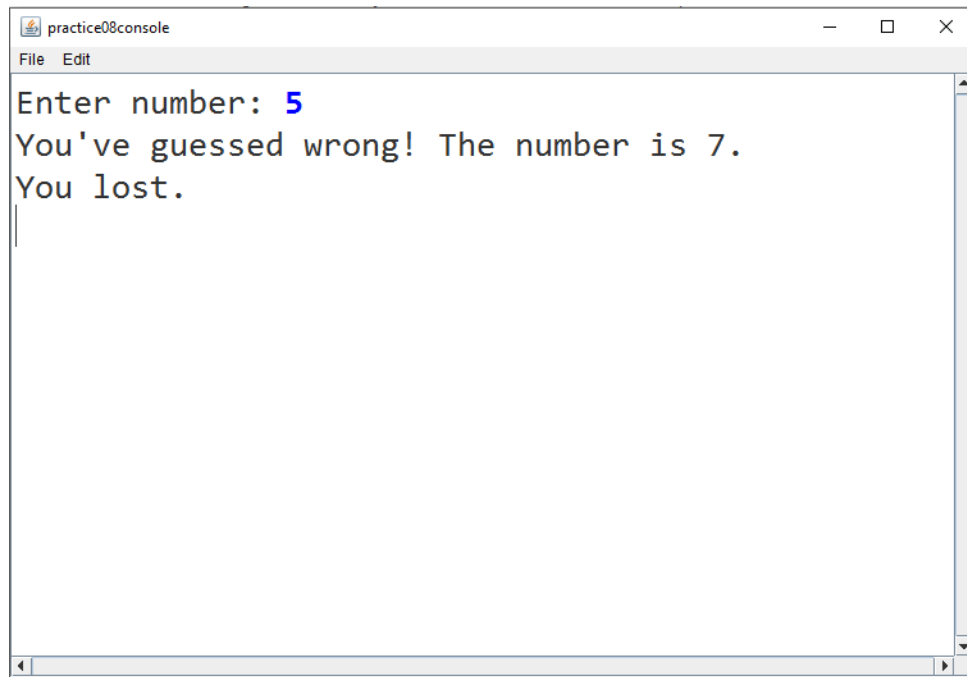
<sup>1</sup> თუ არც თუ ისე სახარბიელო მონაცემების მქონე კომპიუტერით სარგებლობთ, შეგიძლიათ 10000-ზე დაბალი (თუნდაც 1000) წრე მიუთითოთ.

3. დაწერეთ მეთოდი, რომელიც მონეტას ააგდებს მანამ, სანამ არიოლი არ დაჯდება. არიოლს შეესაბამება 0, რეშკას 1.



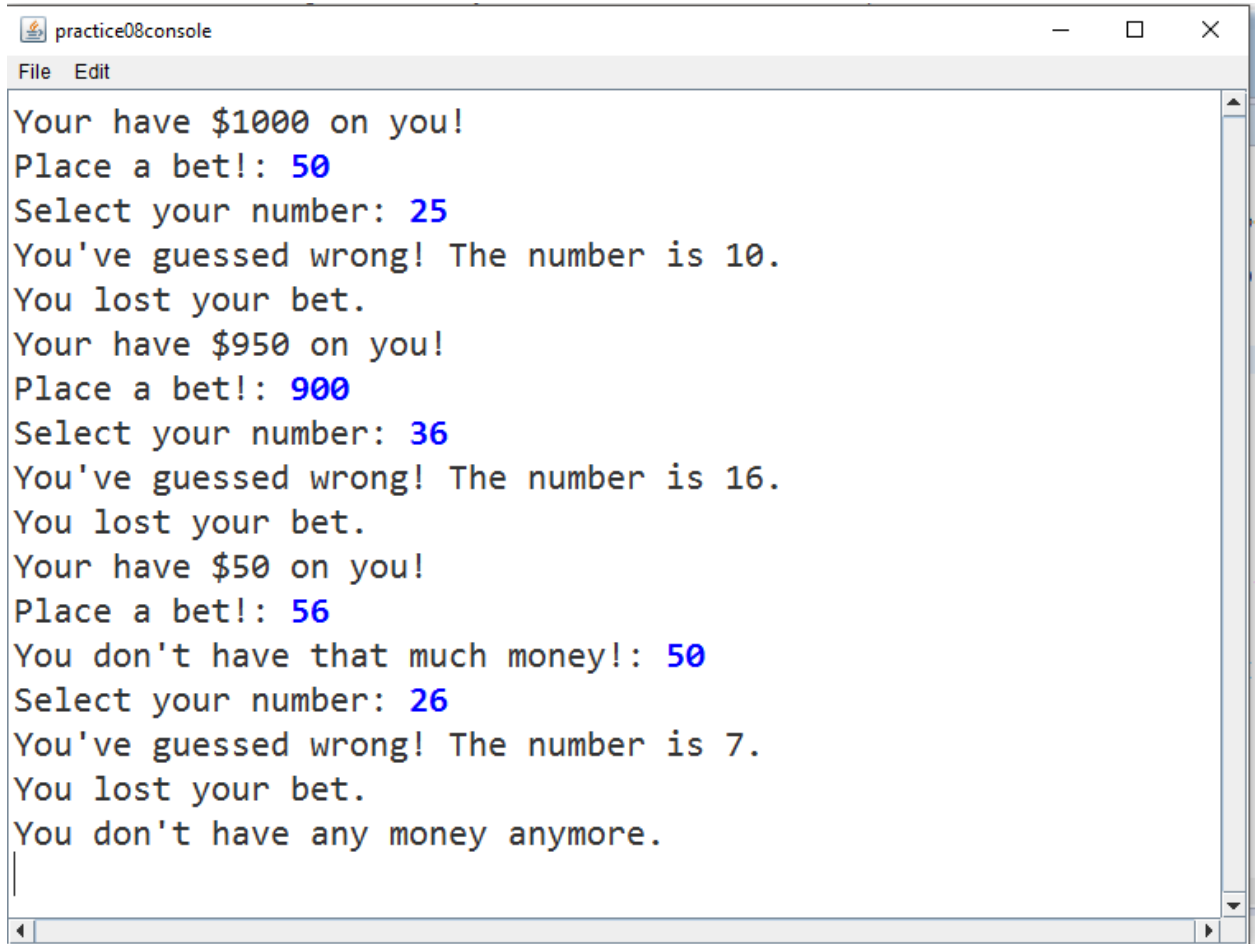
```
practice08console
File Edit
1 (რეშკა!)
1 (რეშკა!)
1 (რეშკა!)
1 (რეშკა!)
1 (რეშკა!)
0 (არიოლი!)
```

4. რულეტკა, მომხმარებელს შეყავს 0 დან 36 მდე რიცხვი, შემდეგ ხდება რულეტკის დატრიალების სიმულაცია, ვუწერთ რა რიცხვი დაჯდა და მოიგო თუ წააგო.



```
practice08console
File Edit
Enter number: 5
You've guessed wrong! The number is 7.
You lost.
```

5. დაწერეთ მეთოდი, რომელიც გაათამაშებს რულეტკას: მომხმარებელს აქვს საწყისი თანხა **STARTING MONEY**<sup>2</sup> ერთეული და თამაშობს მანამ, სანამ ამ თანხას არ წააგებს. ყოველ ჯერზე შეჰყავს თანხა, შემდეგ რიცხვი, რომელზეც დებს ფსონს, პროგრამა ახდენს რულეტკის დატრიალების სიმულაციას, მოგება წაგების მიხედვით იცვლება თანხა და გრძელდება, სანამ არ გაუწულდება. მომხმარებელს დაუბეჭდეთ შესაბამისი შეტყობინებები: რამდენი აქვს ბალანსი, მოიგო თუ წააგო და ა.შ.



```
practice08console
File Edit
Your have $1000 on you!
Place a bet!: 50
Select your number: 25
You've guessed wrong! The number is 10.
You lost your bet.
Your have $950 on you!
Place a bet!: 900
Select your number: 36
You've guessed wrong! The number is 16.
You lost your bet.
Your have $50 on you!
Place a bet!: 56
You don't have that much money!: 50
Select your number: 26
You've guessed wrong! The number is 7.
You lost your bet.
You don't have any money anymore.
```

---

<sup>2</sup> კონსტანტა. ჩვენს შემთხვევაში იყოს 1000.