

УрокCHALLENGE

(ака Ти можеш все!)

ЧАСТИНА I

ЗАВДАННЯ:

Напишіть у [онлайн-середовищі Python](#) програму New Dn0 (Новий день). Програма запитує: “Як називається день №1?” (або №2, №3). Користувач вводить назву дня, відповідну його номеру. Якщо відповідь вірна, програма повідомляє: “Так, це р%&**#!). Якщо відповідь невірна, програма повідомляє, як правильно називається цей день.

ЯК ЗРОБИТИ:

Подивіться код програми за [посиланням](#). Як має працювати готова програма, показано на [анімації](#).

ВАЖЛИВІ МОМЕНТИ:

- на 1 рядку імпортується метод randint() у програму. Ви вже знайомі з методами int() та str() - ці методи доступні в стандартному синтаксисі мови Пайтон. Метод randint() імпортують з бібліотеки random та використовують, коли потрібне будь-яке число – random integer – з вказаного проміжку;
- користуйтеся клавішою Tab, щоб робити правильні відступи, коли пишете програму (наприклад, рядок 7 і далі);
- на 4 рядку відсутній код для змінної mojotvet – допишіть його;

- якщо програма запитує про третій день і користувач вводить вірну відповідь – середа – програма виводить додаткове повідомлення “НАРЕШТІ!”

ЧАСТИНА II

ЗАВДАННЯ:

Допишіть програму New Dn0 (Новий день).

ВАЖЛИВІ МОМЕНТИ:

- кількість днів має бути 7;
- якщо програма запитує про п’ятий день і користувач вводить вірну відповідь – п’ятниця – програма виводить додаткове повідомлення “НАРЕШТІ!”

ЧАСТИНА III

ЗАВДАННЯ:

Напишіть у [онлайн-середовищі Python](#) програму RockScissorsPaper (Камінь-Ножиці-Бумага).

ЯК ЗРОБИТИ:

Аналогічно програмі у частині I та II (використовуємо ті ж конструкції коду: randint(), if...elif..else і так далі). Як має працювати готова програма, показано на [анімації](#).

ВАЖЛИВІ МОМЕНТИ:

- користувач робить вибір – камінь, ножиці, або бумага - на свій розсуд, комп'ютер – обирає будь-що (рандомно).
- якщо користувач помилився і ввів щось інше – програма виводить повідомлення про те, що обрав комп'ютер та що користувач помилився і краще розпочати заново.
- матриця виграшу/програшу:

	Користувач	Комп'ютер
Виграв користувач	камінь	ножиці
Виграв комп'ютер	камінь	бумага
Нічия	камінь	камінь
Виграв комп'ютер	ножиці	камінь
Виграв користувач	ножиці	бумага
Нічия	ножиці	ножиці
Виграв користувач	бумага	камінь
Виграв комп'ютер	бумага	ножиці
Нічия	бумага	бумага