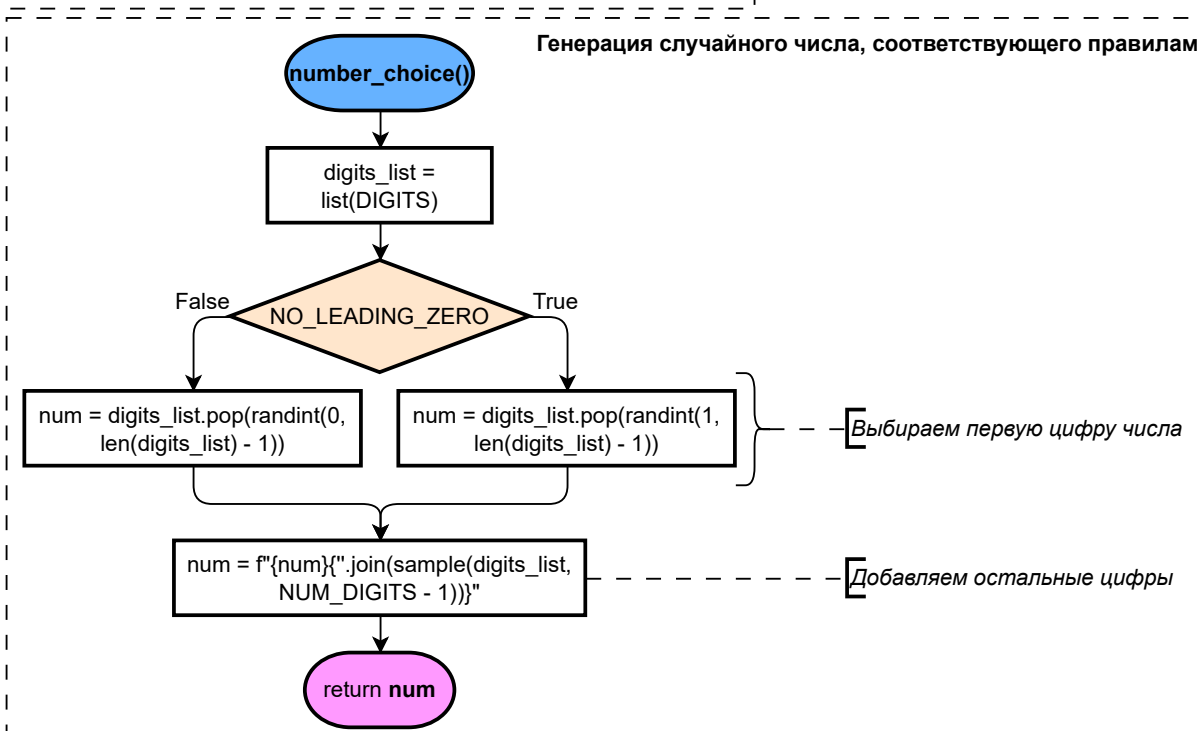
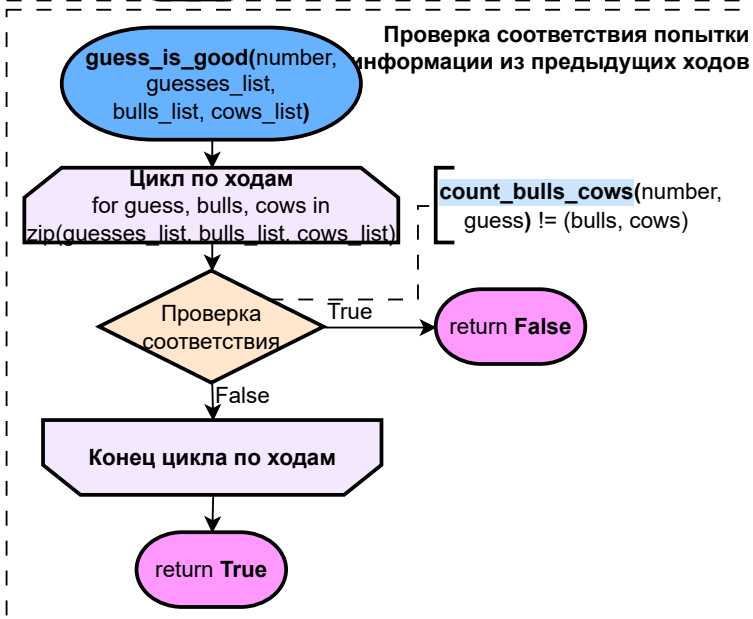
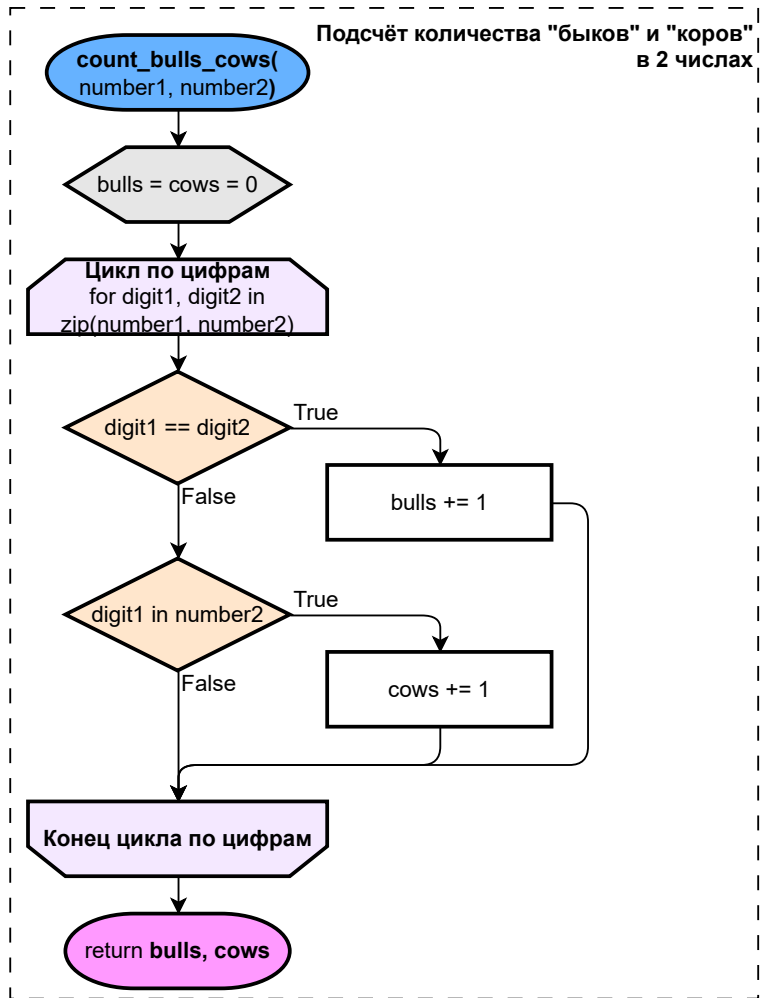
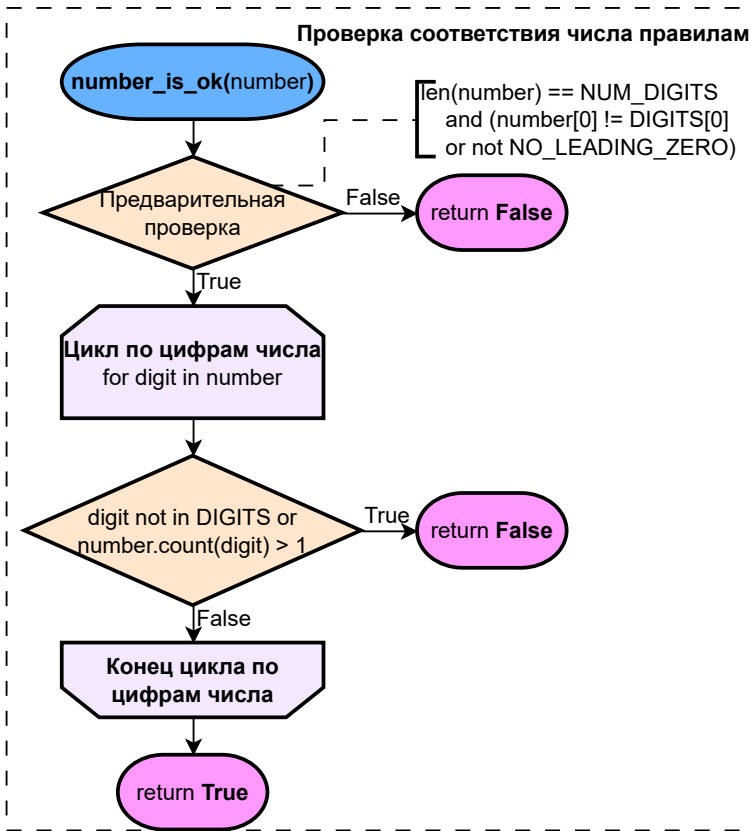


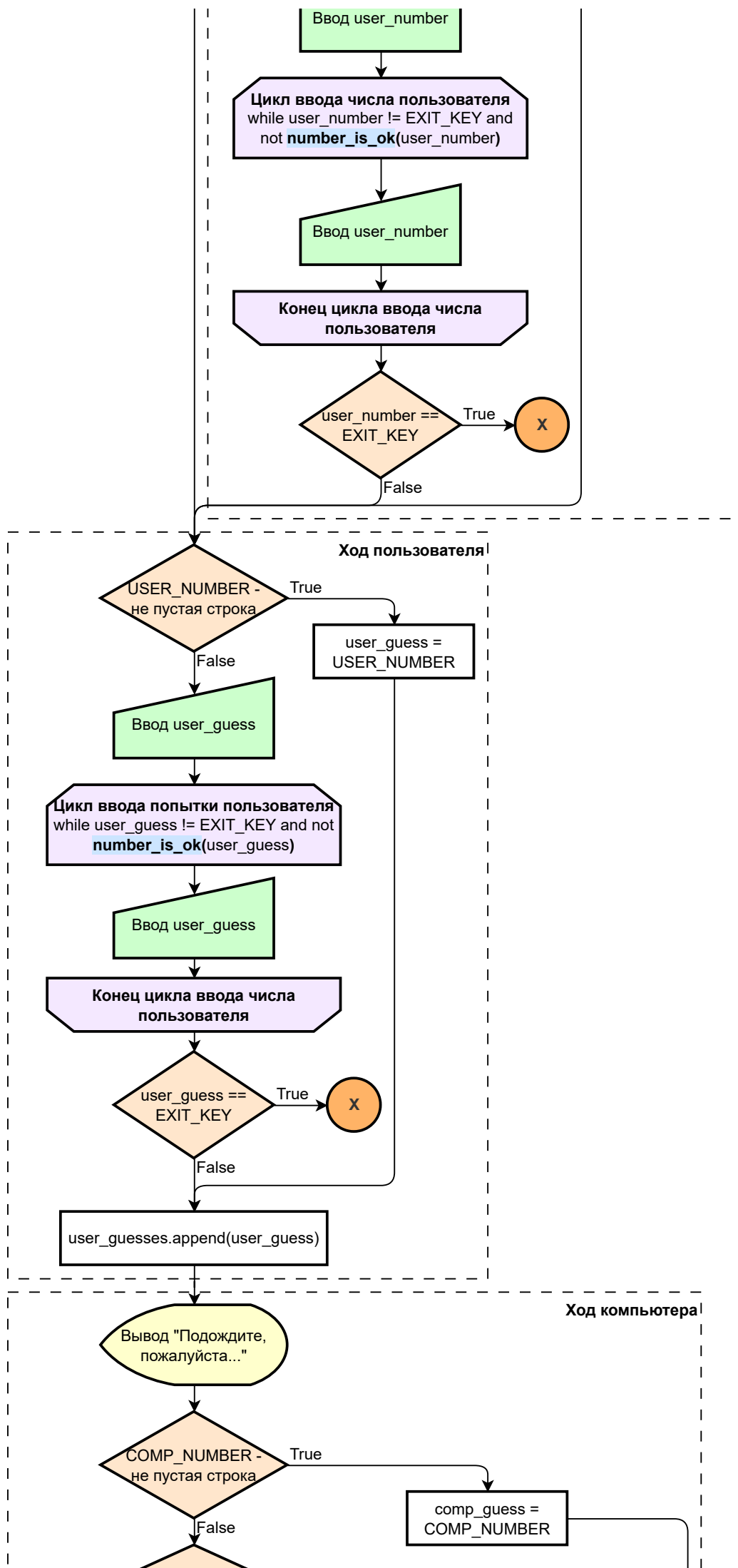
```

CHEAT_MODE = False # Показывать ли загаданное компьютером число
DEBUG_MODE = False # Показывать ли отладочную информацию
COMP_NUMBER = "" # Если не пустая строка, то компьютер загадывает
и постоянно выбирает это число
USER_NUMBER = "" # Если не пустая строка, то используется вместо
загаданного числа и попыток пользователя
NUM_DIGITS = 4 # Количество цифр в числе
DIGITS = "0123456789" # Строка с символами, допустимыми в качестве цифр
NO_LEADING_ZERO = True # Запрещать ли появление первой цифры из списка
в начале числа
RANDOM_GUESS_CHANCE = 0.25 # Вероятность выбора компьютером
в свой ход просто случайного числа
ITER_GUESS_START = 2 # Ход, начиная с которого компьютер выбирает
свою попытку через итератор подходящих размещений; если меньше 2,
то этот алгоритм не используется
LIST_GUESS_START = 4 # Ход, начиная с которого компьютер выбирает
свою попытку через список оставшихся подходящих размещений;
если меньше 2, то этот алгоритм не используется
MAX_LINE_LENGTH = 80 # Максимально допустимая длина строк для переноса
при выводе
USE_COLOR_MODE = True # Использовать ли цветной режим терминала
EXIT_KEY = "0" # Строка, ввод которой пользователем вызывает выход из игры

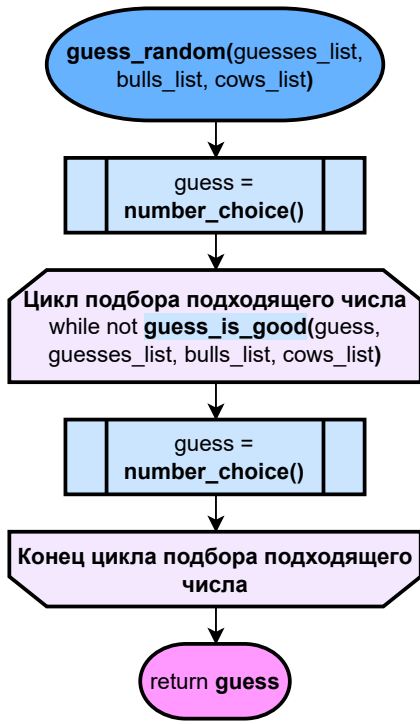
len(DIGITS) < NUM_DIGITS or len(DIGITS) == 1
or NO_LEADING_ZERO and len(DIGITS) == 2

comp_guesses: list[str] = [] # Список попыток компьютера
user_guesses: list[str] = [] # Список попыток пользователя
comp_bulls: list[int] = [] # Список "быков" в попытках компьютера
comp_cows: list[int] = [] # Список "коров" в попытках компьютера
user_bulls: list[int] = [] # Список "быков" в попытках пользователя
user_cows: list[int] = [] # Список "коров" в попытках пользователя
good_choices_list = [] # Список с оставшимися подходящими размещениями
game_over: bool = False # Флаг окончания игры
turn: int = 0 # Счётчик ходов
  
```

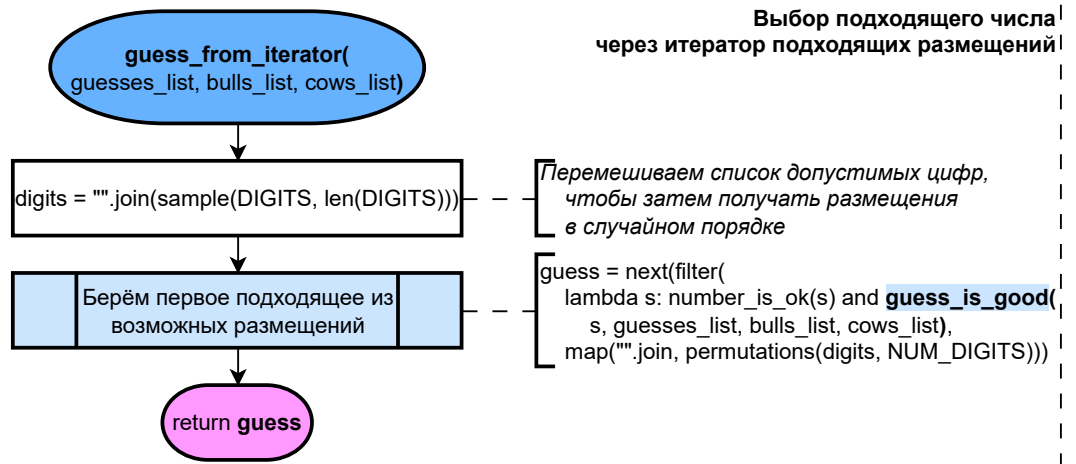




### Выбор подходящего числа случайным подбором



### Выбор подходящего числа через итератор подходящих размещений



### Выбор числа через список оставшихся возможных размещений

