
Igra 3

IGRICA POGAĐANJE BROJA

- Računar bira jedan od brojeva kockice 1 do 6
- Mi biramo broj za nas
- Računar pogađa zbir
- Mi pogađamo zbir
- Ko dobije 5 partija je pobednik

DISKUSIJA

- Šta nam treba od Python funkcija
- Šta nam treba od Python biblioteka
- Šta je jedan potez u igrici
- Kako ćemo razgranati slučajeve
- Da li nam treba naredba ponavljanja
- Da li koristimo for ili while
- Kada je kraj igre

LOGIČKI OPERATORI

- OR, AND, NOT, objašnjenje za sve slučajeve
- Paralela u Scratchu
- Gde nam ovde treba

IMPLEMENTACIJA

```
import random

# promenljive za bodove
kompBodovi = 0
igracBodovi = 0

# uslov za igranje
while int(igracBodovi) < 5 and int(kompBodovi) < 5:

    #prvi dio while petlje - set up vrednosti
    kompBroj = random.randint(1, 6)
    #print(kompBroj)
    kompZbir = random.randint(2, 12)
    #print(kompRijec)
    igracBroj = int(input("Upisi broj od 1 do 6: "))
    igracZbir = int(input("Upisi predvidjeni zbir, broj od 2 do 12: "))
```

```
# drugi deo while petlje - obrada slucajeva
if igracBroj + kompBroj == igracZbir and igracBroj + kompBroj ==
kompZbir:
    print("Nikom nista")
elif igracBroj + kompBroj == kompZbir:
    kompBodovi = kompBodovi + 1
    print("Racunar je dobio bod!")
elif igracBroj + kompBroj == igracZbir :
    print("Dobio si bod!")
    igracBodovi = igracBodovi + 1
else:
    print("Niko nije dobio")
```

```
# treci deo - ispis stanja
print("Tvoj broj bodova je {}".format(igracBodovi))
print("Broj bodova racunara je {}".format(kompBodovi))

if int(igracBodovi) == 5: # ok je ==
    print("Pobedio si!")
elif int(kompBodovi) == 5: # ok je ==
    print("Racunar je pobedio!")
```