

Ugani število

Napišimo program, ki si “izmisli” naključno število, potem pa nas v zanki sprašuje, katero je izmišljeno število. Če število uganemo, nas program pohvali in se zaključi, če pa ga ne uganemo, nam predlaga, da poskusimo še enkrat.

Primer

```
>>> ugani(35, 42)
```

```
Izmislil sem si število med 35 in 42. Poskusi ga uganiti!
```

```
Katero število sem si izmislil? 42
```

```
Ja ... Še se bo treba matrat ...
```

```
Katero število sem si izmislil? 40
```

```
Ja ... Še se bo treba matrat ...
```

```
Katero število sem si izmislil? 41
```

```
Ja ... Še se bo treba matrat ...
```

```
Katero število sem si izmislil? 35
```

```
Ja ... Še se bo treba matrat ...
```

```
Katero število sem si izmislil? 37
```

```
Čestitam! Pa ti si genij!
```

```
Hvala za igro!
```

```
>>>
```

Primer

```
>>> ugani()  
Izmislil sem si število med 1 in 10. Poskusi ga uganiti!  
Katero število sem si izmislil? 5  
Ja ... Še se bo treba matrat ...  
Katero število sem si izmislil? 2  
Ja ... Še se bo treba matrat ...  
Katero število sem si izmislil? 8  
Ja ... Še se bo treba matrat ...  
Katero število sem si izmislil? 1  
Ja ... Še se bo treba matrat ...  
Katero število sem si izmislil? 3  
Ja ... Še se bo treba matrat ...  
Katero število sem si izmislil? 9  
Ja ... Še se bo treba matrat ...  
Katero število sem si izmislil? 7  
Ja ... Še se bo treba matrat ...  
Katero število sem si izmislil? 6  
Ja ... Še se bo treba matrat ...  
Katero število sem si izmislil? 4  
Čestitam! Pa ti si genij!  
Hvala za igro!  
>>>
```

Načrt programa

- Generiramo naključno število in si ga zapomnimo v spremenljivki `število`.
- Obvestimo uporabnika programa (igralca), kaj pričakujemo od njega (pravila igre).
- Ponavljamo naslednji postopek:
 - pozovemo uporabnika, naj vpiše število:
 - če se prebrano število ujema z naključno generiranim (`število`), uporabnika pohvalimo in program končamo;
 - sicer uporabniku povemo, da števila ni uganil.

Neskončna zanka

```
while True:
```

```
    ukaz 1
```

```
    ukaz 2
```

```
    ...
```

```
    ukaz n
```

- Nikoli je ni konec!
- A enkrat bi bilo pa le dobro nehati ...

"Pobeg" iz zanke

- Shema

```
while True:
    ukaz 1
    ukaz 2
    if nek_pogoj:
        zaključí zanko
    ukaz 3
ukazZaZanko
```

Prison break

- Ukaz break zaključi prvo zanko, znotraj katere se nahaja.
- Shema

```
while True:  
    ukaz 1  
    ukaz 2  
    if nek_pogoj:  
        ukaz2a  
        ukaz2b  
        break  
    ukaz 3
```

ukazZaZanko



Nazaj na ugibanje

```
import random

def ugani(odKje = 1, doKam = 10): # privzete vrednosti
    stevilo = random.randint(odKje, doKam)
    print("Izmislil sem si število med " +
          str(odKje) + " in " + str(doKam) + ". Poskusi ga uganiti!")
    while True:
        st = int(input("Katero število sem si izmislil? "))
        if stevilo == st:
            print("Čestitam! Pa ti si genij!")
            break # izstop iz zanke, saj je konec!
        else:
            print("Ja ... Še se bo treba matrat ...")
    print('Hvala za igro!')
```