

לוטו



- ▶ במידה ואתם קוראים את הטקסט הזה – יש לכם את הפוטנציאל לעשות דברים יפים! זהו האתגר הראשון מבין אתגרים מעניינים שפותחו במיוחד בשבילכם ובשבילכן.

סיפור המעשה:

- ▶ במפעל הפיס החליטו לעבור ממערכות יעודיות ומיושנות לשפת סקריפטנג עילית מצוינת ומשובחת, וביקשו במיוחד שנציג להם כמה מסובך לבצע הגרלת לוטו בפיתון.

הפרויקט:

- ▶ עלינו לערוך הגרלת לוטו בסיסית מתוך הקלט של המשתמש המייצג מספרים המשתתפים בהגרלה שבחר למלא. כלומר – עלינו לאסוף את הבחירות של כל המשתתפים, לאחר מכן להגריל את המספרים הזוכים, ולדווח בסופו של דבר על המנצחים והמפסידים. על כל משתתף לבחור שישה מספרים שונים מ 1 עד 37 ומספר חזק מ 1 עד 7. הזוכים הראשונים הם אלו שהצליח לנחש נכונה את כל שבעת המספרים, הזוכים בפרס השני הם אלו שהצליחו לנחש את ששת המספרים ללא המספר החזק.

הקלט ייתקבל מהמשתמש בצורת שישה מספרים מופרדים בפסיק + מספר חזק. לדוגמא:

1,22,31,14,15,33+5

(ששת המספרים מופרדים בפסיק+מספר חזק 5)

התוכנה תפסיק לקבל מהמשתמש קלט כאשר יקליד stop. במידה והקלט איננו תקין (זכרו את טווחי המספרים המוגדרים), יש לבקש קלט תקין שוב. בסוף קבלת הקלט עלינו להגריל את המספרים הזוכים, לבצע בדיקת זוכים ולהדפיס את כמות המשתתפים, המשתתפים הזוכים, וכמות המפסידים.

הערות:

- יש לבדוק את הקלט של המשתמש כפי שלמדנו
- בכדי לבדוק שהקוד עובד כמו שצריך בכל חלקיו – מומלץ לבצע סימולציה של זכיה והפסד בהגרלה שאיננה באמת אקראית.

קרדיט: אייל אבני, עריכה: ברק גון