

lecture 5 - Exercises



Programming in geoinformatics
Autumn 2015

HOMEWORK 1 - ROCK PAPER SCISSORS (AGAIN)

- I. Do hry kámen-nůžky-papír přidáme UI (hráče - počítač), který bude vybírat náhodně pomocí modulu `random()`
 - kód se bude uživatele ptát jenom na jednu hodnotu, druhou bude generovat automaticky
- II. Pro tuto hru uděláme “log” - vytvoříme externí textový soubor, do kterého po každé hře přidáme řádek s informací o tom, kto vyhrál. Přidáme informaci o čase hry (modul <https://docs.python.org/3/library/datetime.html>)
 - po každé hře do logu přibudne řádek s textem například
 - “datum: 15.11.2015, čas: 8:43:52, hráč: kámen, pc: nůžky, vítěz: hráč
- III. Pokuste se tento log po aktualizaci exportovat do zipu pomocí knihovny `zipfile` <https://pymotw.com/2/zipfile/>
- IV. Pokuste se log udržovat ve formátu `.csv`, tak aby se dal načítat například v excelu