

Kodutöö 6

Realiseerida moodulis *tmang.py* täringumängu loogika ilma graafilise kasutajaliideseta, kus kasutaja ennustab täringuveeretust (mooduli *random* funktsioon *randint(1, 6)*) ja saab punkte järgnevalt:

täpne ennustus: 3 punkti

ühe võrra rohkem või vähem: 1 punkt

muul juhul 0 punkti.

Moodulis peavad olema muutujad viimase veeretuse ja punktide arvu meeldejätmiseks.

Lisada moodulit *tmang.py* kasutatav tkinteri kasutajaliidese moodul *tmang_gui.pyw*, kus kasutaja saab teostada neid tegevusi läbi graafilise kasutajaliidese. Mooduli *tmang.py* loogikat ei tohiks kasutajaliidese moodulis dubleerida, vaid tuleks kasutada seda, mis defineeritud moodulis *tmang.py*.

Boonuseks on täringu graafiline kujutamine.