

KNJIŽNICE V PYTHONU

Python ima na voljo veliko **ukazov**, v računalniškem jeziku jim rečemo **funkcije**, ki nam lahko olajšajo delo pri pisanju programov. Spoznal si že ukaz oziroma funkcijo *print*, ki je na razpolago takoj ob zagonu programa Python.

Nekateri ukazi pa so shranjeni v tako imenovanih **knjižnicah**, ki jih imenujemo tudi **moduli**. Te po potrebi prikličemo tako, da jih **uvozimo**.

Python ima veliko različnih knjižnic, npr.:

- knjižnica **turtle**: v njej so zbrane funkcije, s katerimi lahko po zaslonu rišemo različne črte in like
- knjižnica **math**: v njej so zbrane funkcije, s katerimi si pomagamo pri zahtevnejših računih
- knjižnica **time**: v njej so zbrane funkcije, ki jih potrebujemo pri izdelavi igrice
- knjižnica **random**: v njej so zbrane funkcije, s katerimi ustvarimo naključna števila

Če želiš uporabiti ukaze iz neke knjižnice, moraš knjižnico uvoziti. To narediš s funkcijo **import** (ki pomeni uvozi).

Vaja:

Eden od ukazov v knjižnici **random** je ukaz **randint**, ki izbere naključno število med dvema danima številoma.

Torej če želimo izvesti računalniško metanje igralne kocke, napišemo naslednjo kodo:

```
>>> import random                                (tukaj smo uvozili knjižnico)

>>> kocka = random.randint(1, 6)                 (v spremenljivko kocka smo shranili
                                                    naključno število med 1 in 6)

>>> print(kocka)                                 (izpisali smo vrednost, ki se je shranila
                                                    v spremenljivko kocka)
```

Za konec mi enkrat v tem tednu napiši elektronsko sporočilo na: kristina.arh@osik.si in mi sporoči, kako ti gre programiranje v Pythonu.