

Χρήση των βιβλιοθηκών turtle και random της python για τη δημιουργία 100 κύκλων τυχαίου χρώματος, μεγέθους και θέσης

*! Η συνάρτηση **random()** επιστρέφει ένα τυχαίο πραγματικό αριθμό στο διάστημα $[0,1)$ (το 0 συμπεριλαμβάνεται, ενώ το 1 όχι), π.χ. 0.05*

*! Η συνάρτηση **randint(<start>,<end>)** επιστρέφει έναν τυχαίο ακέραιο αριθμό στο διάστημα $<start>-<end>$ όπου τα άκρα συμπεριλαμβάνονται. Για παράδειγμα η συνάρτηση **randint(1,6)** επιστρέφει έναν τυχαίο ακέραιο αριθμό στο διάστημα 1-6.*

*! Η συνάρτηση **randrange(<start>,<end>)** επιστρέφει έναν τυχαίο ακέραιο αριθμό στο διάστημα $<start>-<end>$ χωρίς να συμπεριλαμβάνεται το άκρο $<end>$. Για παράδειγμα η συνάρτηση **randrange(1,6)** επιστρέφει έναν τυχαίο ακέραιο αριθμό στο διάστημα 1-5.*

Σενάριο python (π.χ. game1)

```
from turtle import *  
from random import *
```

```
reset()  
for i in range(100):  
    up()  
    x=randint(-300,300)  
    y=randint(-250,200)  
    goto(x,y)  
    down()  
    color(random(),random(),random())  
    r=randint(5,50)  
    circle(r)
```