

Korak po korak do rješenja

- naredba `randint ()` - odabire slučajan broj iz nekog raspona brojeva
- modul `random` – `from random import *`
- **brojač** - varijabla koja bilježi svaki igračev pokušaj
 - na početku joj se pridružuje vrijednost nula (`brojac=0`)
 - nakon što igrač unese broj brojač to zabilježi i poveća se za 1 (`brojac=brojac + 1`)