

## **WEB-ПРИЛОЖЕНИЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ВЕРОЯТНОСТИ ПОБЕДЫ В КАРТОЧНОЙ ИГРЕ НА ЯЗЫКЕ PYTHON**

В настоящее время задача автоматизации процессов является актуальной. Во многие отрасли промышленности, сельского хозяйства, сферы услуг внедряются технологии, позволяющие усовершенствовать и тем самым повысить эффективность развития данных отраслей. Не исключением является и игорный бизнес.

Разработано web-приложение определения вероятности победы в карточной игре на языке Python [1] с использованием фреймворка Flask для создания сервера и визуализации шаблонов, Jinja 2 для создания шаблонов, CSS для создания стилей. Приложение состоит из HTML и RU файлов, на HTML происходит процесс получения данных и отправка их на flask, их обработка и отправка обратно на HTML. На рисунке 1 показано главное окно разработанного приложения.

Перед тем, как получить вероятность выпадения карт в игре, web-приложение предлагает выбрать карты игрока и карты на столе. Сделать это можно с помощью списка, который будет выпадать при наведении курсора на вкладку «card». Также представляется возможным выбор количества игроков, по умолчанию их два. Получение результатов возможно при нажатии кнопки «probability».

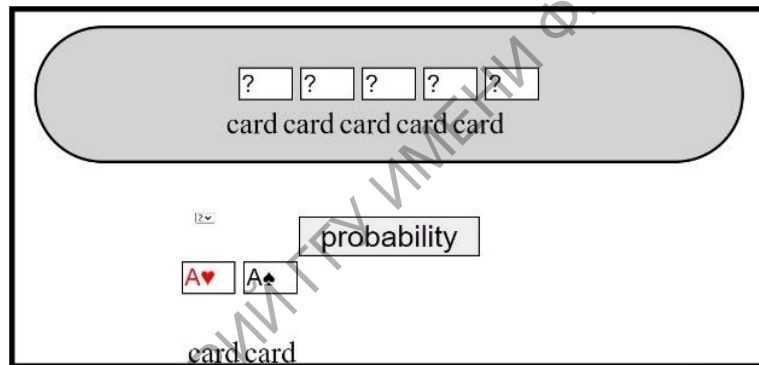


Рисунок 1 – Главное окно web-приложения

### Литература

1 Златопольский, Д. М. Основы программирования на языке Python / Д. М. Златопольский. – М.: ДМК Пресс, 2017. – 284 с.