

Zadanie 1

Przerób funkcję z zadania 4 z laboratorium na wersję rekurencyjną.

Zadanie 2

Napisz funkcję sprawdzającą, kto wygrał grę w kółko i krzyżyk. Rezultat partii reprezentowany jest jako tablica dwuwymiarowa zawierająca symbole 'x' oraz 'o'. Jako wynik wywołania zwróć symbol, którym posługiwał się zwycięski gracz, bądź w przypadku partii nierozstrzygniętej - pusty string.

Przykład: dla poniższej tablicy

```
[[ 'x', 'o', 'o'],  
 [ 'x', 'o', 'x'],  
 [ 'x', 'x', 'o']]
```

rezultatem powinno być 'x'.

Zadanie 3

Napisz funkcję `time_description`, która przyjmuje jako argumenty dwie liczby całkowite, `hour` oraz `minutes`, i zwraca napis odpowiadający słownemu opisowi godziny w języku angielskim. Przykłady: - dla `time_description(8,15)` zwraca `quarter past eight` - dla `time_description(11,13)` zwraca `thirteen minutes past eleven` - dla `time_description(12, 30)` zwraca `half past twelve` - dla `time_description(6,37)` zwraca `twenty three minutes to seven` - dla `time_description(3, 45)` zwraca `quarter to four`

Wskazówki: jeśli liczba minut wynosi zero, użyj słowa `o'clock`. Jeśli liczba minut mieści się pomiędzy 1 a 30, użyj `past`. Jeśli liczba minut jest większa niż 30, użyj `to`. Do mapowania liczb na słowa wykorzystaj słownik.