# Подготовительная работа

1. Создайте файл Soul\_Dungeon.py
2. Загрузите созданный в предыдущем пункте файл в ваш профиль github. ПРОЕКТ НУЖНО ЗАГРУЖАТЬ В ПАПКУ: **Game\_Soul**

Будьте внимательны!

Все задания должны быть выполнены в одном файле Soul\_Dungeon.py

# Переменные

1. Создайте переменную типа integer с именем souls = 10
2. Создайте переменную типа boolean с именем live\_or\_die = True

# Списки(Массивы)

1. Создайте пустой массив с именем переменной level\_x
2. Заполните массив level\_x случайными числами [0..7]
3. Обрежьте массив так, чтобы его длина была равна 100 (в массиве должно быть ровно 100 ячеек)
4. Выведите последовательно на экран используя цикл

# Матрицы

1. Создайте пустую матрицу с именем spisok\_levels
2. Заполните матрицу 5 массивами level\_x
3. Выведите матрицу на экран по массивам используя цикл