1. Znáte pověst o králi, který slíbil mudrcovi za odměnu tolik zrnek pšenice, kolik jich bude na všech políčkách šachovnice? Král mudrcovi dovolil, aby na první políčko dal 10 zrnek, na druhé 20, na třetí 30 atd. Pomozte králi v rozhodování, zda je taková odměna přiměřená a vytvořte pro něj program zrnka\_sachovnice.py, který vypíše **celkový počet** zrnek na šachovnici. Políček na šachovnici je 64.

2. Jiná verze pověsti praví, že král měl mudrcovi dovolit dát na první políčko jen 1 zrnko, ale na každé další políčko mu dovolil dát dvakrát více zrnek než na předchozí (tj. 2, 4, 8, 16, ...). Upravte svůj program tak, aby zjistil celkový počet zrnek na šachovnici podle této verze pověsti.

Převzato z: <https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-programovani-v-jazyce-python-pro-stredni-skoly>