1. Выведите на экран справку по модулю **random** и его содержимое. Ознакомьтесь с полученными данными.
2. На примере модуля **random** выведите на экран имя модуля, строки его документации и путь к файлу модуля. Проверьте, обладает ли данный модуль каким-либо из специальных атрибутов.
3. Сгенерируйте последовательность из 50-ти случайных чисел в диапазоне от **100** до **1000** включительно, кратных **5**. Выведите на экран среднее арифметическое полученных чисел.
4. Сгенерируйте матрицу **A(3, 3)**, заполненную случайными числами в диапазоне от **0** до **50.** Найдите определитель данной матрицы.
5. Дана стандартная колода карт. Напишите программу, перемешивающую карты в колоде случайным образом. “Раздайте” карты из перемешанной колоды трем игрокам и выведите полученные каждым игроком карты на экран.

\* При решении задач попробуйте подключить модуль и его элементы различными способами (подключение всего модуля, подключение определенных объектов, подключение с использованием алиасов и т.д.). Убедитесь, что после внесения изменений программа продолжает работать корректно.