

1. Sa se verifice daca textul introdus de la tastatura de catre un utilizator este un sir de caractere de tip string sau un sir de numere. Utilizati instructiunea de tip if-elif-else. In cazul in care valoarea este un sir de caractere, afisati pe ecran mesajul "Sirul de caractere a fost gasit de Alexandra", unde Alexandra reprezinta numele vostru preluat automat de la tastatura.  
In cazul in care valoarea este un sir de numere afisati pe ecran mesajul "Sirul de numere a fost gasit de Alexandra", unde Alexandra reprezinta numele vostru preluat automat de la tastatura.
2. Creati un program in care utilizatorul sa introduca un numar. Validati daca acest numar este par sau impar si afisati un raspuns in acest sens.
3. Creati un program in care utilizatorul sa introduca un an. Calculati daca anul este bisect sau nu si afisati un raspuns in acest sens. OBS. Un an bisect se imparte exact la 4 (fara rest)
4. Creati un program in care utilizatorul sa introduca un numar. Calculati daca numarul este pozitiv, zero sau negativ. In cazul in care este pozitiv validati daca este mai mic decat 10 si afisati un mesaj de confirmare..Daca numarul este zero afisati "Numarul este 0", iar daca numarul este negativ atunci transformati numarul in numar pozitiv si afisati numarul pozitiv.
5. Creati un program care are ca scop un meniu. Meniul se va selecta prin introducerea de la tastatura a unui numar intre 1 si 5 captat intr-o variabila. Prezantati prin afisare acest sir de caractere:  
 "" 1 – Afisare lista de cumparaturi  
   2 – Adaugare element  
   3 – Stergere element  
   4 – Sterere lista de cumparaturi  
   5 - Cautare in lista de cumparaturi ""  
 Apoi folosindu-va de o constructie if-elif-else afisati: - daca utilizatorul scrie de la tastatura 1 afisati "Afisare lista de cumparaturi" - daca utilizatorul scrie de la tastatura 2 afisati "Adugare element" - daca utilizatorul scrie de la tastatura 3 afisati "Stergere element" - daca utilizatorul scrie de la tastatura 4 afisati "Sterere lista de cumparaturit" - daca utilizatorul scrie de la tastatura 5 afisati "Adaugare element" - daca utilizatorul scrie altceva de la tastatura afisati "Alegerea nu exista. Reincercati"