

Lista 3

Instrukcje warunkowe. Pętle. Funkcje.

Wstęp do programowania - laboratorium

Inżynieria systemów WIT PWr

1. (2 pkt) Napisz program, w którym funkcja wyświetla cenę biletu do kina w zależności od podanego przez użytkownika wieku. Do pobrania danej wykorzystaj funkcję `input`.
2. (4 pkt) Napisz program, w którym funkcja dla podanych 3 argumentów A, B i C oblicza liczbę rozwiązań równania kwadratowego $Ax^2 + Bx + C = 0$ oraz podaje ich wartość. Pamiętaj, sprawdzić jakie otrzymamy równanie na podstawie podanych 3 wartości oraz o tym, że liczba pierwiastków równania kwadratowego zależy od obliczonej wartości delta. W tym celu wykorzystaj instrukcje warunkowe `if`. Można skorzystać w trakcie pisania kodu z modułu `math`.
3. (4 pkt) Napisz program, który zawiera funkcję o dowolnej liczbie argumentów pobieranych na wejściu, która oblicza średnią N liczb podanych przez użytkownika, a następnie otrzymany wynik konwertuje na liczbę całkowitą po czym sprawdza czy jest liczbą parzystą.