

Lista 2

Obowiązujący materiał: instrukcje warunkowe, pętle, funkcje, klasy

1. Napisz skrypt, który pobierze od użytkownika 3 liczby całkowite i w odpowiedzi na ekranie wyświetli liczbę gwizdek, # i \$ np.:

```
*      #      $
*      #      $
*      #
*
*
```

Każdy znak to osobna kolumna. Zastosuje odpowiednie formatowanie

2. Napisz skrypt, który będzie działał jak prosty kalkulator (obsługa dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia, dzielenia bez reszty, %, pierwiastek kwadratowy, pierwiastek dowolnego stopnia, potęga)
3. Napisz skrypt, który będzie grą w kółko i krzyżyk
4. Napisz skrypt, który będzie generował token uwierzytelniający własnego autorstwa. Użytkownik po podaniu imienia, nazwiska, adresu e-mail oraz daty ważności tokena powinien otrzymać unikalny token. Skrypt powinien również umożliwić wprowadzenie tokena i sprawdzenie jego ważności. Na podstawie tokena powinniśmy uzyskać dane użytkownika.

Punktacja

1 – 4 pkt

2 – 6 pkt

3 – 8 pkt

4 – 10 pkt