**Домашнее задание к занятию 1.1 Базовые понятия. Переменные и числа**

Вы работаете над разработкой интернет-магазина с бонусной системой. Выполните задачи для реализации различных функций.

**Задача 1**

В интернет-магазине у зарегистрированного пользователя есть имя и бонусный баланс. Интернет-магазином давно пользуется Лев Толстой. Отобразите ему информацию об успешном входе и его балансе.

**Процесс реализации**

1. Создайте две переменные username и bonusBalance.
2. Присвойте переменным значения LeoTolstoy и 131 соответственно.
3. Выведите информацию о пользователе в консоль двумя строками. Значения X и Y возьмите из переменных:
   * В первой — «Пользователь Х».
   * Во второй — «Баланс Y».

**Задача 2**

За каждую покупку мы добавляем на баланс фиксированную сумму в 50 бонусных баллов. Баллы сгорают со временем — каждый день сгорает 3 балла.

Посчитайте, какой баланс будет у Льва Толстого через 10 дней, если обычно он раз в два дня делает покупку.

**Процесс реализации**

1. Используйте переменную bonusBalance со значением бонусного баланса из задачи №1.
2. Создайте переменные:
   * для хранения баллов, которые добавляются после каждой покупки;
   * для количества баллов, которые сгорают каждый день.
3. Посчитайте, какая сумма будет на балансе через 10 дней.
4. Выведите баланс пользователя на экран.

**Задача 3**

Сегодня мы объявили акцию — можно потратить все бонусные баллы на покупку пастилы, килограмм которой стоит 80₽. Покупать можно только целые килограммы пастилы. Какое максимальное количество килограммов может купить Лев Толстой на свои бонусы?

**Процесс реализации**

1. Используйте переменную bonusBalance со значением бонусного баланса из задачи №1.
2. Создайте переменную, которая будет хранить стоимость килограмма пастилы. Инициализируйте ее значением.
3. С помощью оператора взятия остатка посчитайте, сколько баллов останется у Льва Толстого после покупки максимального количества пастилы.
4. Вычислите разность между балансом и остатком.
5. Из п.3. рассчитайте максимальное количество килограммов, которое можно купить.
6. Выведите результат на экран.