

# Project 1 轮盘赌颜色

在轮盘赌游戏中，轮盘上均匀分布着 37 个 pocket，每个 pocket 对应着编号从 0 开始到 36 的数字，这些 pocket 具有不同的颜色：

- 编号为 0 的 pocket 颜色为绿色。
- 编号 1 到编号 10 的 pocket 中，奇数编号的 pocket 为红色，而偶数编号的 pocket 为黑色。
- 编号 11 到编号 18 的 pocket 中，奇数编号的 pocket 为黑色，而偶数编号的 pocket 为红色。
- 编号 19 到编号 28 的 pocket 中，奇数编号的 pocket 为红色，而偶数编号的 pocket 为黑色。
- 编号 29 到编号 36 的 pocket 中，奇数编号的 pocket 为黑色，而偶数编号的 pocket 为红色。

编写程序，提示用户输入 pocket 编号，然后显示该 pocket 的颜色，如果用户输入了一个不在那 37 个编号中的数字，提示错误信息。暂时不考虑用户可能输入的不是整数的情形，即假设用户输入的是整数。你的代码中要求使用**多分支的选择结构**（即 if/elif/else），另外还可能会有嵌套的 if 语句。

下面给出了程序的参考运行示例：

某次运行的结果：

```
请输入轮盘赌的pocket编号(0-36)==>45
编号不在[0, 36]
```

另外一次运行的结果：

```
请输入轮盘赌的pocket编号(0-36)==>8
编号8的pocket颜色为黑色
```