

Задание 1.

Пользователь вводит номер дня недели. На экран выводится соответствующее название дня. Обязательно использовать словарь (dict).

Задание 2.

При помощи tkinter создать приложение содержащее 3 кнопки, каждая из которых случайным образом вызывает одну или две других. В имени кнопок должно быть записано количество их вызовов и соответственно оно должно постоянно меняться. Как только количество вызовов одной из кнопок достигнет десяти, прекратить вызывать кнопки.

Задание 3. При помощи pygame создать окно с двумя объектами которые будут передвигаться обратно относительно друг друга при нажатии клавиш.

Например: у вас есть два квадрата посередине. При нажатии стрелки вверх один из квадратов пойдёт вверх, а другой вниз.