

Упражнения

1. Напишите программу, которая выполняет счёт целых чисел: пользователь вводит начало и конец счёта, а также интервал между называемыми числами. Выполнить счёт два раза – в прямом и обратном порядке. Вывод счёта отобразить на экран.
2. Напишите программу, которая принимает текст из пользовательского ввода и печатает этот текст на экране в прямом и обратном порядке.
3. Доработайте игру «Анаграммы» (файл `world_jumble.py`) так, чтобы к каждому слову прилагалась подсказка. Игрок получает право на подсказку в том случае, если у него нет никаких предположений. Также разработайте систему начисления очков, по которой игроки, отгадавшие слово без подсказки, получают больше тех, кто её запросил. (Систему очков допустимо разработать на своё усмотрение.)
4. Создайте игру, в которой компьютер выбирает какое-либо слово, а игрок его отгадывает. Компьютер сообщает игроку, сколько букв в слове, и даёт N попыток на отгадывание какой-либо буквы в этом слове; программа может отвечать только «Yes» и «No». Перед сообщением количества букв в слове пользователю должна быть дана подсказка, о чём слово. Также для большей визуальности в самом начале игры загаданное компьютером слово необходимо представить в виде символов дефиса «-», написанного подряд столько раз, сколько букв в загаданном слове. Если игрок не уложился в означенное число попыток для отгадывания одной буквы в слове, то программа завершается с сообщением о проигрыше игрока, в противном случае игрок пробует отгадать следующую букву в слове. Если игрок полностью отгадал слово, программа завершается с поздравлением игрока с победой в игре. В конце необходимо поблагодирьть игрока за игру.